

PERANCANGAN MASKOT *SI SOPAT*
SEBAGAI MEDIA *BRANDING* PONDOK BAKSO SEMPURNA
KRANGGAN TEMANGGUNG JAWA TENGAH

TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Ary Utamaning Tyas
NIM 09206241042

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014

PERSETUJUAN

Tugas Akhir karya Seni (TAKS) yang berjudul *Perancangan Maskot Si Sopat Sebagai Media Branding Pondok Bakso Sempurna Kranggan Temanggung Jawa Tengah* ini telah di setujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 28 April 2014

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Melinda", is written over a large, stylized, and somewhat abstract signature line.

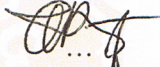


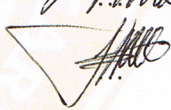
Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn.

NIP. 196603201994121001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul “*Perancangan Maskot Si Sopat sebagai Media Branding Pondok Bakso Sempurna Kranggan Temanggung Tawa Tengah*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 3 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno SA, M.Sn	Ketua Penguji		3 Juni 2014
Arsianti Latifah SPd, M.Sn.	Sekretaris Penguji		3 Juni 2014
Hajar Pamadi, MA (Hons)	Penguji Utama		3 Juni 2014
Drs. R. Kuncoro, WD, M.Sn.	Penguji Pendamping		3 Juni 2014

Yogyakarta, 3 Juni 2014

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Ary Utamaning Tyas**

NIM : 09206241042


Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, Tugas Akhir Karya Seni ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 April 2014



Ary Utamaning Tyas

PERSEMBAHAN

Untuk

Almarhum ayah,

Ibu, dan Adik tercinta.

Keluarga dan kerabat di Jogjakarta, Solo, dan Bengkulu

Semua teman-temanku Pendidikan Seni Rupa 2009,

dan dimanapun kalian berada.

MOTTO

Lakonono tumerap opo kang dadi kekarepanmu, ditekuni...

Lan sukses bakal teko kanthi alami.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Alloh SWT yang telah memberikan perlindungan, rahmat, berkah, dan bimbingan-Nya sehingga penyusunan tugas akhir karya seni dengan judul *Perancangan Maskot Si Sopat Sebagai Media Branding Pondok Bakso Sempurna Kranggan Temanggung Jawa Tengah* ini dapat diselesaikan dengan sempurna. Tugas akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pada bidang Pendidikan Seni Rupa.

Tidak lupa pula saya mengucapkan terimakasih kepada sejumlah pihak yang telah memberikan bantuannya dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini, diantaranya kepada :

1. Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan D, M.Sn, selaku dosen pembimbing tugas akhir karya seni yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan.
2. Ibu Eni Puji Astuti, S.Sn., M.Sn. selaku penasehat akademik yang selama ini telah memberikan nasehat arahan dan masukan.
3. Orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan motivasi untuk terus semangat.
4. Teman-teman satu angkatan Pendidikan Seni Rupa, khususnya kelas A-B, teman-teman tim KKN-PPL 2012, dan teman-teman diluar lingkungan kampus yang tidak dapat disebutkan satu-persatu terimakasih atas selama ini yang telah menambah pengalaman dan pengetahuan.

Penulis sadar bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna, tentu masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini, maka dengan senang hati saya akan menerima kritik dan saran pembaca demi sempurnanya tugas akhir karya seni ini yang akan menjadi tambahan pedoman, pengalaman dan bekal saya dalam penulisan selanjutnya.

Meski masih kurang dari sempurna penulis memiliki harapan tinggi untuk nilai, kegunaan, dan manfaat dari tulisan ini dapat memberikan wawasan pengetahuan dan bahan referensi di bidang desain komunikasi visual bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 April 2014

Penulis,



Ary Utamaning Tyas

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	Vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah.....	2
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN	4
A. Kajian Teori.....	4
1. Maskot.....	4
2. Ketupat.....	6
3. <i>Brand</i>	7
4. Desain Komunikasi Visual.....	9
5. Elemen Desain.....	9
6. Prinsip Desain.....	15
7. Fotografi.....	19

8. Kartun.....	20
9. Media Promosi.....	21
10. Macam Media.....	21
B. Pondok Bakso Sempurna.....	23
BAB III METODE PERANCANGAN.....	24
A. Tahap Perancangan.....	24
1. Bentuk Data.....	24
2. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3. Alat/Instrumen.....	27
4. Analisis Data.....	28
5. Konsep Media.....	30
B. Skema Perancangan.....	41
BAB IV VISUALISASI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	42
A. Visualisasi Desain.....	42
1. Perancangan Maskot.....	42
2. Perancangan Logo.....	45
B. Media Utama.....	49
1. Spanduk.....	49
2. <i>Leaflet</i>	52
C. Media Pendukung.....	59
1. Nota.....	59
2. <i>X-Banner</i>	64
3. Kartu Nama.....	68
4. Nomor Meja.....	71
5. Seragam Karyawan.....	75
6. Daftar Menu.....	79
7. Flag Chain.....	86
8. Pin.....	91
9. Mangkuk.....	94
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98

B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Pelaksanaan Program Media.....	39
Tabel 2 Estimasi Biaya.....	40

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Contoh maskot <i>Sea Games</i> 2011 <i>Modo</i> dan <i>Modi</i>	5
Gambar 2	Ketupat.....	6
Gambar 3	Arti warna.....	11
Gambar 4	Komponen visual pada huruf.....	15
Gambar 5	Keseimbangan simetris.....	16
Gambar 6	Keseimbangan asimetris.....	17
Gambar 7	Keseimbangan radial.....	17
Gambar 8	Warna panas mencolok di depan warna dingin.....	19
Gambar 9	Pondok Bakso Sempurna tampak depan.....	25
Gambar 10	Dalam ruang.....	25
Gambar 11	Ketupat.....	25
Gambar 12	Mie bakso.....	26
Gambar 13	Aneka minuman.....	26
Gambar 14	Ketupat lebaran.....	35
Gambar 15	Bentuk ketupat.....	42
Gambar 16	Skema perancangan maskot.....	43
Gambar 17	Keterangan maskot.....	44
Gambar 18	Mangkuk.....	45
Gambar 19	Keterangan maskot.....	45
Gambar 20	<i>Layout</i> gagasan logo.....	46
Gambar 21	<i>Layout</i> komprehensif logo.....	47
Gambar 22	<i>Layout</i> lengkap logo.....	47
Gambar 23	Keterangan logo.....	48
Gambar 24	Keterangan logo.....	49
Gambar 25	<i>Layout</i> gagasan spanduk.....	50
Gambar 26	<i>Layout</i> komprehensif spanduk.....	50
Gambar 27	<i>Layout</i> lengkap spanduk.....	50
Gambar 28	Keterangan spanduk.....	51

Gambar 29	<i>Layout</i> gagasan <i>leaflet</i> luar.....	53
Gambar 30	<i>Layout</i> gagasan <i>leaflet</i> isi.....	55
Gambar 31	<i>Layout</i> komprehensif <i>leaflet</i> luar.....	54
Gambar 32	<i>Layout</i> komprehensif <i>leaflet</i> isi	55
Gambar 33	<i>Layout</i> lengkap <i>leaflet</i> luar.....	55
Gambar 34	<i>Layout</i> lengkap <i>leaflet</i> isi.....	56
Gambar 35	Keterangan <i>leaflet</i>	58
Gambar 36	Keterangan <i>leaflet</i>	58
Gambar 37	<i>Layout</i> gagasan nota.....	60
Gambar 38	<i>Layout</i> komprehensif nota.....	61
Gambar 39	<i>Layout</i> lengkap nota.....	61
Gambar 40	Keterangan nota.....	63
Gambar 41	<i>Layout</i> gagasan <i>x-banner</i>	65
Gambar 42	<i>Layout</i> komprehensif <i>x-banner</i>	65
Gambar 43	<i>Layout</i> lengkap <i>x-banner</i>	66
Gambar 44	Keterangan <i>x-banner</i>	67
Gambar 45	<i>Layout</i> gagasan kartu nama.....	69
Gambar 46	<i>Layout</i> komprehensif kartu nama.....	69
Gambar 47	<i>Layout</i> lengkap kartu nama.....	69
Gambar 48	Keterangan kartu nama.....	70
Gambar 49	<i>Layout</i> gagasan nomor meja.....	72
Gambar 50	<i>Layout</i> komprehensif nomor meja.....	73
Gambar 51	<i>Layout</i> lengkap nomor meja.....	73
Gambar 52	Keterangan nomor meja.....	74
Gambar 53	<i>Layout</i> gagasan seragam karyawan.....	76
Gambar 54	<i>Layout</i> komprehensif seragam karyawan.....	76
Gambar 55	<i>Layout</i> lengkap seragam karyawan.....	77
Gambar 56	Keterangan seragam karyawan.....	78
Gambar 57	<i>Layout</i> gagasan daftar menu makanan.....	79
Gambar 58	<i>Layout</i> gagasan daftar menu minuman.....	80

Gambar 59	<i>Layout</i> komprehensif daftar menu makanan.....	81
Gambar 60	<i>Layout</i> komprehensif daftar menu minuman.....	81
Gambar 61	<i>Layout</i> lengkap daftar menu makanan.....	82
Gambar 62	<i>Layout</i> lengkap daftar menu makanan.....	82
Gambar 63	Keterangan daftar menu makanan.....	84
Gambar 64	Keterangan daftar menu minuman.....	85
Gambar 65	<i>Layout</i> gagasan <i>flag chain</i>	86
Gambar 66	<i>Layout</i> komprehensif <i>flag chain</i>	87
Gambar 67	<i>Layout</i> lengkap <i>flag chain</i>	88
Gambar 68	Keterangan <i>flag chain</i>	90
Gambar 69	<i>Layout</i> gagasan pin.....	91
Gambar 70	<i>Layout</i> komprehensif pin.....	91
Gambar 71	<i>Layout</i> lengkap pin.....	92
Gambar 72	Keterangan pin.....	93
Gambar 73	<i>Layout</i> gagasan mangkuk.....	95
Gambar 74	<i>Layout</i> komprehensif mangkuk.....	95
Gambar 75	<i>Layout</i> lengkap mangkuk.....	96
Gambar 76	Keterangan mangkuk.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat permohonan izin observasi.....	103
Lampiran 2 Surat balasan observasi.....	104
Lampiran 3 Daftar pertanyaan.....	105
Lampiran 4 Daftar jawaban.....	107
Lampiran 5 Hasil dokumentasi.....	109

PERANCANGAN MASKOT *SI SOPAT* SEBAGAI MEDIA BRANDING PONDOK BAKSO SEMPURNA KRANGGAN TEMANGGUNG JAWA TENGAH

Oleh
Ary Utamaning Tyas
NIM 09206241042

ABSTRAK

Perancangan maskot *Si Sopat* sebagai media *branding* Pondok Bakso Sempurna bertujuan untuk menginformasikan konsep perancangan media komunikasi visual yang baru, efektif, kreatif dan komunikatif. Maskot dibutuhkan setiap perusahaan sebagai pendukung keberhasilan produk termasuk Pondok Bakso Sempurna yang merupakan sebuah usaha kuliner bakso, sebagai sarana untuk menginformasikan produk dan *brand* Pondok Bakso Sempurna agar dapat dekat di masyarakat.

Proses perancangan Maskot Pondok Bakso Sempurna melalui tahapan pengumpulan data melalui bentuk verbal dan visual dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data menggunakan SWOT, kemudian metode yang digunakan dalam rencana perancangan yaitu membuat gambar sketsa coretan-coretan berupa *rough layout* untuk menentukan tata letak atau susunan teks, dan ilustrasi, kemudian membuat rancangan font yang sesuai dengan rancangan utama. Rancangan kemudian dipindah ke dalam komputer dengan menggunakan *software* grafis (*Corel Draw X5*, dan *Photoshop CS4*) untuk membuat rancangan, setelah rancangan selesai dan sempurna kemudian ditindaklanjuti dengan proses pencetakan atau *print* dengan *digital printing*.

Maskot *Si Sopat* memiliki konsep awal dengan mengeksplorasi bentuk ketupat, warna yang digunakan pada maskot di ambil dari warna daun kelapa muda (*janur*) yang digunakan sebagai bahan membuat ketupat. Penggunaan warna hijau juga mengindikasikan produk bakso yang alami tanpa bahan pengawet. Dengan pendekatan kartun bersifat lucu diharapkan dapat menarik konsumen segala usia terutama anak-anak. Hasil rancangan maskot diterapkan dalam berbagai media, diantaranya berupa media utama (*prime media*) seperti spanduk dan *leaflet*, serta media pendukung (*support media*) seperti nota, *x-banner*, kartu nama, seragam karyawan, daftar menu, *flag chain*, pin dan mangkuk.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bakso merupakan makanan berbentuk bola-bola kecil dari bahan gilingan daging segar diolah dengan campuran tepung tapioka. Bakso berasal dari Tionghoa yang khas di Indonesia, pada dasarnya kata “Bak-So” berasal dari bahasa Hokkien yang berarti daging babi giling. (www.pusat-definisi.com) Tetapi karena di Indonesia mayoritas warga negaranya muslim, maka daging babi di ganti dengan daging sapi. Makanan ini sangat populer di Indonesia dari pedagang kaki lima hingga restoran besar dapat kita jumpai. Bulatan bakso bermacam-macam variasi tidak hanya bulatan bakso utuh saja, tetapi ada juga yang menambahkan telur puyuh, telur ayam, bahkan urat sapi didalamnya yang biasa disebut bakso urat. Dalam penyajian bakso dihidangkan bersama kuah dan makanan pelengkap seperti mie bihun, tahu, seledri, saos tomat, bawang goreng, pangsit, dan pelengkap lainnya. Pedagang bakso banyak berasal dari Jawa, dan tempat yang terkenal sebagai pusat makanan bakso yakni daerah Malang dan Solo.

Pondok Bakso Sempurna merupakan salah satu usaha di bidang kuliner yang bertempat di Kranggan, Temanggung, Jawa Tengah. Promosi yang di gunakan dapat dibilang masih kurang dan sangat sederhana. Dari lokasinya yang strategis Pondok Bakso Sempurna ini berpotensi untuk menarik pengunjung yang lebih banyak dikarenakan memiliki menu yang berbeda dari warung bakso pada umumnya yaitu menyediakan menu bakso dan tambahan ketupat, bakso

merupakan makanan favorit masyarakat tetapi kurang mengenyangkan, maka dari itu pemilik berinisiatif menambahkan ketupat. Dengan menu bakso dan tambahan ketupat yang ditawarkan oleh Pondok Bakso Sempurna, penulis memiliki ide untuk membuat maskot ketupat yang menjadi menu unggulan sebagai promosi dari Pondok Bakso Sempurna, diharapkan dengan promosi yang lebih maju dapat menjangkau konsumen yang lebih luas lagi. Strategi untuk mengembangkan bisnis bakso dipilih melalui media visual sebagai akses berpromosi, untuk mendukung proses pemasaran pada Pondok Bakso Sempurna, diperlukan sebuah sarana yang efektif.

Cara yang efektif bagi Pondok bakso Sempurna untuk dapat bersaing yaitu dengan merancang maskot sebagai media *branding* dan menyampaikan produk dengan lebih menarik agar warung bakso ini dikenal tidak hanya di daerah Temanggung saja, tetapi lebih dikenal banyak oleh masyarakat luas.

B. Identifikasi Masalah

1. Bakso merupakan makanan populer di masyarakat.
2. Pondok Bakso Sempurna yang bertempat di Kranggan Temanggung Jawa Tengah memiliki ciri khas, yaitu menyediakan ketupat sebagai menu tambahan pendamping makanan bakso.
3. Belum banyak sarana untuk mempromosikan produk bakso, promosi yang ada masih terbilang sederhana, dan masih menggunakan *gethok tular* (mulut ke mulut) untuk mempromosikan produknya.
4. Perlunya maskot sebagai media *branding* untuk pembeda dengan warung bakso sejenis lainnya.

C. Rumusan Masalah

1. Media apa saja yang dapat menunjang promosi Bakso Sempurna untuk dapat disampaikan kepada konsumen?
2. Bagaimana mengembangkan promosi dengan perancangan maskot Pondok Bakso Sempurna sebagai media *branding* yang dapat menarik masyarakat?

D. Tujuan Perancangan

1. Mendapatkan media yang menunjang dalam mempromosikan Pondok Bakso Sempurna.
2. Mendapatkan konsep perancangan maskot untuk mengembangkan promosi Pondok Bakso Sempurna dan sebagai media informasi keberadaan Pondok Bakso Sempurna kepada masyarakat.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Jurusan Pendidikan Seni rupa Universitas Negeri Yogyakarta, di harapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangan pengetahuan tentang perancangan media promosi visual.
2. Bagi Pondok Bakso Sempurna, perancangan ini bermanfaat sebagai salah satu strategi Promosi melalui media visual agar dapat lebih dikenal masyarakat tidak hanya di wilayah Temanggung saja tetapi dapat di kenal oleh masyarakat luas.
3. Bagi mahasiswa diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang perancangan maskot dalam Desain Komunikasi Visual.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN PERANCANGAN

A. Kajian Teori

1. Maskot

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 563), maskot yaitu orang atau binatang yang diberlakukan oleh suatu kelompok sebagai lambang pembawa keberuntungan atau keselamatan.

Maskot merupakan tokoh representatif, produk simbolistik dan alat untuk berkomunikasi yang digunakan sebagai alat mencitrakan dan sosialisasi seseorang / identitas kota / produk / organisasi / *event* tertentu. Maskot melambangkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya yang mencitrakan karakter produk sebagai pendukung mengangkat identitas produk dan memiliki peran dalam pemasaran, juga sebagai alat komunikasi efektif dan membantu menarik perhatian *user* dan lebih dikenali. Maskot sejatinya dirancang sebagai alat kampanye dan *merchandising* berdasarkan informasi yang muncul melalui karakter yang imajinatif dan merupakan representasi produk yang diwakilinya. (<http://blog.unm.ac.id/>)

a. Ciri maskot

- 1). Maskot yaitu desain visual yang berfungsi sebagai lambang korporasi dan merupakan bagian dari *branding*, karena sekaligus berfungsi dalam promosi.
- 2). Obyek maskot dapat berupa binatang nyata atau fantasi.

- 3). Bentuk maskot dapat berupa 2 dimensi atau 3 dimensi (bentuk maskot 3 dimensi berupa: boneka, manekin, patung, sovenir).
- 4). Bagi perusahaan, maskot dapat membawa visi misi karena diharapkan mampu membawa keuntungan secara materi atau spiritual bagi perusahaan.

b. Fungsi maskot

Maskot memiliki beberapa fungsi, antara lain :

- 1). Sebagai sarana yang efektif untuk pemasaran.
- 2). Alat penarik perhatian konsumen terhadap produk atau jasa yang ditawarkan.
- 3). Sebagai kebanggaan produk atau perusahaan.
- 4). Pengingat bagi konsumen terhadap produk atau perusahaan pemilik maskot.
- 5). Untuk mendukung keberhasilan produk.



Gambar 1 : Contoh maskot Sea Games 2011 Modo dan Modi
(<http://gigihfordanama.wordpress.com/2011/11/15/maskot-sea-games-2011/>)

Dahulu maskot digunakan keperluan suatu suku agar membedakan suku mereka dengan suku lain (Adi Kusrianto 2007: 235). Selain itu maskot biasanya mewakili hal-hal yang dimiliki atau menjadi harapan atau cita-cita suatu kelompok, oleh karena itu pemilihan obyek yang akan digunakan sebagai maskot sebaiknya dipikirkan dengan matang dan perancangannya memenuhi filosofi yang diinginkan. Perancangan maskot Pondok Bakso Sempurna di analisis dari menu tambahan yang digunakan yakni ketupat, maka ide untuk menciptakan maskot menggunakan ketupat dipilih untuk menjadikan identitas warung bakso tersebut.

2. Ketupat

Ketupat dalam Kamus Bahasa Indonesia Lengkap (2008: 291) adalah nasi yang dibungkus dengan anyaman nyiur berbentuk kantung segi empat. Masyarakat Jawa menyebut ketupat dengan nama *Kupat*. Ketupat merupakan jenis makanan yang terbuat dari beras dan dimasukkan kedalam anyaman pucuk daun kelapa atau janur, pucuk daun kelapa dianyam hingga berbentuk kantong. (www.anneahira.com).



Gambar 2 : **ketupat**
(dokumentasi penulis maret 2014)

3. *Brand*

Istilah *brand* berasal dari kata “*to brand*”, yaitu aktivitas yang sering dilakukan para peternak sapi di Amerika dengan memberi tanda pada ternak-ternak mereka untuk memudahkan identifikasi kepemilikan sebelum dijual ke pasar (Keller, 1998 dalam Andi M. Sadat 2009:18).

Menurut UU No.15 tahun 2001 pasal 1 dalam Fandy Tjiptono (2011: 3), merek atau *brand* adalah tanda yang berupa gambar ,nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa. *Brand* adalah perasaan *good feeling* kita tentang suatu produk, bukan apa yang ingin diungkapkan oleh pemilik *brand*, tetapi persepsi dari konsumen tentang *brand*. (www. Kamusbrand. com).

Nama *brand* atau merek bisa didasarkan pada sejumlah unsur, (Andi M. Sadat 2009: 51) diantaranya :

- a. Nama orang (*person-based brand names*), misalnya perintis, pemilik, CEO legendaris, mitra bisnis, atau nama orang yang berasosiasi dengan produk.
Contoh: Bata, Nyonya Meneer, Pak Oles.
- b. Nama tempat (*geographic brand names*) diambil dari nama tempat asal, tempat produk atau jasa itu berawal. Contoh : PSM (Persatuan Sepak bola Makassar), Jawa Post.

- c. Nama ilmiah (*invented scientific names*) yang diciptakan, biasanya diciptakan dengan nama khusus atau disusun dari bahasa latin, contoh: *Gramophone*, Kaligrafi (*Caligraph*), dan *Typewriter*.
- d. Nama Status (*status names*), dipilih karena mewakili status yang baik, contoh Crown Plaza, Diamond, Kaisar.
- e. Nama asosiasi yang baik (*good association names*), dipilih karena memiliki sejumlah makna yang baik tentang sesuatu, contoh : Al-Azhar, Nurul Ilmi.
- f. Nama artifisial (*artificial names*), dipilih dengan tidak mengacu pada makna tertentu, contoh: Kodak, Exxon.
- g. Nama deskriptif (*descriptive name*), yaitu nama merek yang dipilih berdasarkan manfaat inti yang dapat diberikan pada produk yang diwakilinya, contoh: Jamu Sari Rapet, Minyak Tjap Tawon, dan Jamu Pegel Linu.
- h. Nama yang mengandung unsur angka (*alpha-numeric brand names*), yakni nama merek yang mengandung unsur angka, baik dalam bentuk digit maupun tertulis. Contohnya: obat nyamuk Tiga Roda, rokok Djie Sam Soe (234), Windows7, dan 3.

Andi M. Sadat (2009: 21) dalam bukunya juga memaparkan beberapa manfaat *brand* atau merek bagi konsumen dan perusahaan :

- 1) Bagi perusahaan: Sebagai magnet pelanggan, menjadi alat proteksi dari para imitator, memiliki segmen pelanggan yang loyal, memedakan produk dari pesaing, mengurangi perbandingan harga sehigga dapat dijual premium, memudahkan

penawaran produk baru, bernilai finansial tinggi, dan sebagai senjata kompetisi.

- 2) Bagi konsumen : Merek atau *brand* sebagai sinyal kualitas, mempermudah proses/memandu pembelian, alat mengidentifikasi produk, memberi nilai psikologi, dan dapat mewakili kepribadian.

4. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual menurut definisinya adalah bidang ilmu yang mempelajari konsep komunikasi, khususnya meramu pesan-pesan kreatif untuk tujuan sosial atau komersial. Komunikasi sendiri adalah mekanisme yang menyebabkan adanya hubungan antara manusia yang memperkembangkan semua lambang pikiran yang disampaikan melalui perantara media untuk menyiarkan (Sadjiman E.S 2006:7)

Desain komunikasi visual merupakan disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif melalui media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan olahan elemen grafis. Dengan demikian gagasan dapat diterima oleh orang lain yang menjadi sasaran penerima pesan. (Adi Kusrianto 2007:2)

5. Elemen desain

Untuk mewujudkan suatu tampilan dalam desain visual memerlukan beberapa elemen pokok seperti di bawah ini:

a. Garis

Garis yakni tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan. Garis juga di definisikan sebagai titik-titik yang bergerak. Tipe garis dapat berupa garis lurus, lengkung, atau siku-siku. (M.Suyanto 2004:37)

Hendi Hendratman dalam bukunya yang berjudul *Tips n Trix Computer Graphic* menyebutkan garis secara orientasi terdiri dari :

- 1). Garis lurus horizontal, memberi kesan : sugesti ketenangan, atau hal yang tidak bergerak.
- 2). Garis lurus vertikal, memberi kesan : stabil, kekuatan, atau kemegahan.
- 3). Garis kurva, memberi kesan : anggun, halus.
- 4). Garis diagonal, memberi kesan : tidak stabil, sesuatu yang bergerak, atau dinamika.

b. Bidang

Segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar di sebut bidang, dapat berupa bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal, sedangkan bidang non-geometris atau tidak beraturan memiliki kesan santai,dan dinamis. (Rakhmat Supriyono 2010: 66).

c. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana jiwa pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang tajam untuk

menyentuh kepekaan pengelihatannya sehingga dapat memunculkan perasaan haru, sedih, gembira, *mood* semangat. (Adi Kusrianto 2007: 46).

Menurut Rakhmat Supriyono (2010: 72) dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

1. *Hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, hijau, kuning, dan seterusnya.
2. *Value*, terang-gelapnya warna.
3. *Intensity*, tingkat kemurnian atau kejernihan warna.



Gambar 3: Arti warna
(Adi Kusrianto 2007: 46)

d. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilap dan kusam. Jika ditinjau dari efek tampilannya, digolongkan menjadi tekstur nyata dan semu, disebut nyata apabila ada kesamaan hasil raba dengan pengelihatan. Sementara pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil pengelihatan dan rabaan. (Adi Kusrianto 2007: 32).

e. Layout

Rustan dalam bukunya berjudul *Lay Out* (2008: 1), *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Membuat *Layout* merupakan salah satu proses tahapan kerja dalam desain.

f. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga untuk menghiasi ruang kosong. (Kusrianto 2007: 140). Ilustrasi dapat digunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi antara lain:

- 1). Memberi gambaran tokoh atau karakter dalam cerita.
- 2). Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam *text book*.
- 3). Memvisualisasikan langkah-langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik.

4). Sekedar membuat pembaca tersenyum atau tertawa.

g. Teks

Teks adalah salah satu elemen grafis selain gambar, maka desainer dapat mengolah teks agar dapat berfungsi sebagai gambar dan sebaliknya gambar dapat difungsikan sebagai pengganti karakter maupun penggalan kata. (Kusrianto, 2007: 215). Pujiriyanto (2005: 38) menyebutkan teks terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1). Judul (*Headline*)

Judul merupakan bagian bagian terpenting dari teks yang menarik perhatian dan merupakan hal yang pertamakali dibaca. Judul mampu mengarahkan pembaca untuk lebih jauh mengetahui tentang isi pesan atau produk yang ada di dalamnya.

2). Subjudul (*Subheadline*)

Subjudul merupakan lanjutan keterangan dari judul yang menjelaskan makna atau arti daripada judul dan umumnya lebih panjang dari judulnya. Ukuran subjudul lebih kecil dari judul.

3). Naskah (*Body Copy*)

Naskah yaitu kalimat yang menerangkan lebih rinci tentang isi pesan yang ingin disampaikan, berfungsi untuk mengarahkan pembaca dalam mengambil sikap, berfikir, dan bertindak lebih lanjut.

4). Logo

Logo adalah tanda pengenal yang tetap dari perusahaan atau institusi atau sebuah produk, yang dibuat secara singkat, sederhana dan komunikatif menggunakan huruf dan gambar.

5) Kata Penutup (*Closing Word*)

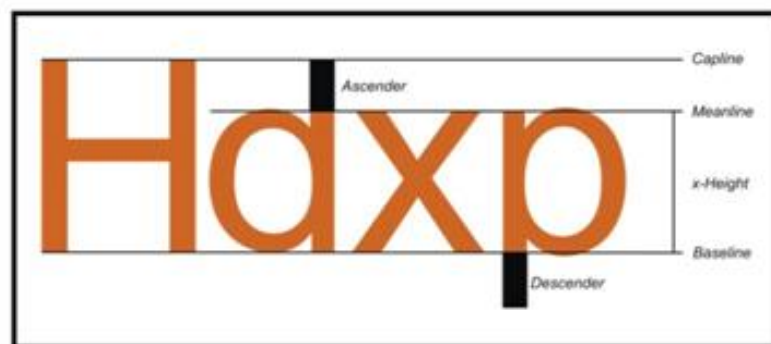
Kata Penutup adalah kalimat pendek yang jelas, singkat, jujur, dan jernih yang bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan.

h. Tipografi

Cara memilih dan mengelola huruf dalam desain grafis yang sudah menjadi disiplin ilmu tersendiri disebut tipografi. (Rakhmat Supriyono, 2010: 19). Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sumbo Tinarbuko (2009 : 24) bahwa tipografi dalam konteks desain komunikasi visual mencakup pemilihan bentuk huruf, besar huruf, cara dan teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan. Dalam buku Tipografi yang ditulis Danton Sihombing (2001 : 13), menyebutkan komponen visual, antara lain:

- 1). *Baseline* : Sebuah garis maya lurus horisontal yang menjadi batas dari bagian terbawah setiap huruf besar.
- 2). *Capline* : Sebuah garis maya lurus horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas setiap huruf besar.
- 3). *Meanline* : Sebuah garis maya lurus horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas setiap huruf kecil.

- 4). *X-Height* : Jarak ketinggian dari *baseline* sampai ke *meanline*. *X-height* merupakan tinggi dari badan huruf kecil.
- 5). *Ascender* : Bagian huruf kecil yang posisinya tepat berada diantara *capline* dan *meanline*.
- 6). *Descender* : Bagian dari huruf kecil yang posisinya tepat berada dibawah *baseline*.



Gambar 4 : **Komponen visual pada huruf**
(Danton Sihombing, 2001: 12)

6. Prinsip Desain

Dalam sebuah perancangan harus mengetahui prinsip-prinsip yang menjadi dasar desain dan efektif sebagai panduan atau konsep agar menghasilkan desain grafis yang baik untuk tampilan iklan, prinsip tersebut adalah:

a. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, secara visual maupun optik. Komposisi desain dinyatakan seimbang apabila obyek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. (Rakhmat Supriyono 2010: 87). Hendi

Hendratman (2008: 30) Keseimbangan dibagi menjadi beberapa jenis yang dapat digunakan didalam desain, meliputi:

1). Keseimbangan simetris

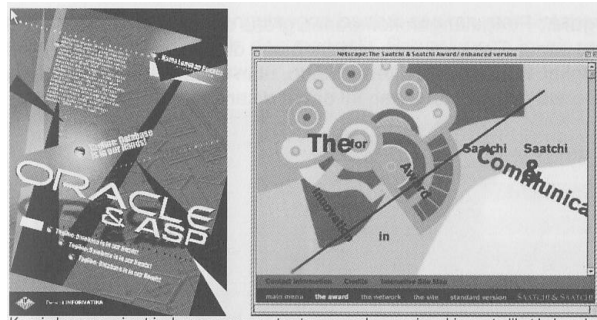
Komponen desain seakan dicerminkan terhadap garis sumbu khayal, dengan demikian akan terlihat komponen yang sama pada kedua daerah dengan garis sumbu, desain dengan menggunakan garis simetris akan lebih mudah ditangkap mata, terkesan formal, dan tradisional.



Gambar 5 : **Keseimbangan simetris**
(Hendi Hendratman 2008: 30)

2). Keseimbangan asimetris

Keseimbangan asimetris tidak terdapat unsur desain yang tersusun seperti cermin. Untuk mencapai keindahan dalam keseimbangan asimetris, harus memahami, melatih dan merasakan prinsip desain lain. Desain dengan keseimbangan asimetris memiliki kesan informal, modern, dinamis, dan berani.



Gambar 6 : **Keseimbangan asimetris**
(Hendi Hendratman 2008: 31)

3). Keseimbangan radial

Keseimbangan yang hampir mirip dengan keseimbangan simetris, memiliki kesan pancaran dari tengah lingkaran. Sangat mudah ditangkap mata, karena seakan diarahkan fokus ke titik tengah lingkaran.



Gambar 7 : **Keseimbangan radial**
(Hendi Hendratman 2008: 31)

b. Hirarki visual

Prinsip hirarki visual menurut M. Suyanto (2004: 64) merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus. Pertanyaan penting mengenai hirarki visual:

- 1). Mana yang dilihat pertama?
- 2). Mana yang dilihat kedua?
- 3). Mana yang dilihat ketiga?

c. Irama

Irama yakni pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten) dan variasi (perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi). (Supriyono, 2010: 94).

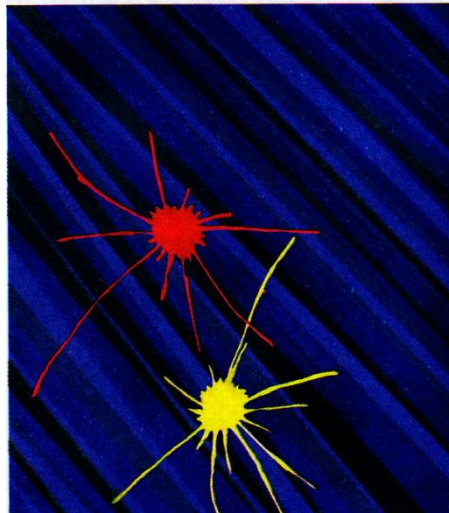
d. Kesatuan

Kesatuan dalam desain adalah prinsip bagaimana mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis. (M. Suyanto 2004: 67). Menurut Stephen McElroy dalam Pujiriyanto (2005: 92) kesatuan yakni semua bagian dan unsur grafis bersatu padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai sebuah kesatuan, *Unity* dapat berupa pengulangan warna, bentuk, ukuran atau unsur visual lainnya, penyeragaman tipografi, tema, dan lain sebagainya.

e. Tekanan

Informasi yang dianggap penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat, penekanan dapat dilakukan dengan cara menggunakan warna mencolok, ukuran foto atau ilustrasi diperbesar, menggunakan huruf *sans serif* ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat

berbeda dengan elemen lain. Informasi yang dianggap paling penting ini harus pertama kali merebut perhatian pembaca. (Rakhmat Supriyono, 2010: 89).



Gambar 8 : **Warna panas mencolok didepan warna dingin**
(Rakhmat Supriyono, 2010: 90)

7. Fotografi

Foto adalah gambar mati yang terbentuk dari penyinaran dengan alat kamera mendistribusikan cahaya ke suatu bahan sensitif terhadap cahaya (Yanto, 1997: 8). Yannes (2010: 2-3) Fotografi secara umum baru dikenal sekitar 150 tahun lalu. Fotografi berasal dari dua kata yaitu *photo* yang berarti cahaya, dan *graph* yang berarti tulisan atau lukisan. Dalam seni rupa fotografi adalah proses melukis dengan media cahaya, istilah umum dari fotografi yaitu proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya, salah satu alat yang dapat menangkap cahaya ini adalah kamera. Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya, medium yang telah dibakar dengan

ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan.

8. Kartun

Kartun berasal dari bahasa Italia. *Cartone* yang berarti kertas yang memiliki dua jenis gambar, dalam seni rupa dimaknai sebagai sketsa awal untuk keseluruhan karya (utuh), sedangkan dalam jurnalistik dimaknai sebagai gambar lucu atau kritik/sindiran (Sugihartono, 2010: 3). Menurut Susanto (2012: 216) kartun diperluas maknanya sebagai gambar humor atau satir. Kartun dalam perkembangannya dapat dibuat untuk kesenangan, lelucon, dan bermain-main seperti banyak terdapat di majalah.

Membuat ilustrasi kartun harus mencakup beberapa hal, menurut Sugihartono dkk (2010: 91) terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam membuat kartun, diantaranya :

a. Visualisasi karakter

Visualisasi karakter menciptakan karakter yang mempunyai ciri khas dan kepribadian.

b. Bahasa tubuh

Bahasa tubuh merupakan cara memastikan semua figur menyampaikan sebuah cerita. Bahasa tubuh dapat menunjukkan keadaan karakter bahkan sebelum mereka berbicara.

c. Mimik

Mimik merupakan cara memvisualkan emosi dan perasaan dengan kuat dan tepat. Ada beberapa langkah yang harus dikuasai, antara lain mengetahui ragam jenis ekspresi wajah, mengetahui anatomi wajah, bagaimana ekspresi dibentuk oleh otot wajah, menguasai strategi menggambar ekspresi wajah secara visual, dan memahami ekspresi wajah yang diwujudkan dalam sebuah sekuen.

9. Media promosi

Pengertian media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 829) merupakan alat sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film poster, dan spanduk yang terletak antara dua pihak.

Sedangkan promosi dari *promote* yang memiliki makna meningkatkan sesuatu, kata tersebut diadopsi dalam bahasa Indonesia menjadi “promosi” yang berarti upaya untuk menyampaikan pesan dari kondisi kurang dikenal menjadi lebih dikenal oleh masyarakat. (Kamus Webster, 1996: 1077).

Menurut pendapat pujiriyanto (2005: 15), media promosi adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik, dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau foto.

10. Macam media

Media komunikasi menurut Freddy Adiono Basuki (2000) disempurnakan oleh Pujiriyanto (2005: 15), secara garis besar media dapat dikelompokkan menjadi lima macam:

- a). Media cetak/ visual (*printed material*), contoh: poster, stiker, sampul buku, pembungkus, selipat (*folder*), selebaran (*leaflet*), amplop dan kop surat, tas belanja, katalog, iklan majalah dan surat kabar.
- b). Media luar ruangan (*outdoor*), contoh: spanduk (*banner*), papan nama, umbul-umbul, *neon-box*, *neon-sign*, *billboard*, baliho, *mobile box*.
- c). Media elektronik (*electronic*), contoh: radio, televisi, internet, film, program video, animasi komputer.
- d). Tempat pajangan (*display*) contoh: etalase (*window display*), *point of purchase*, desain gantung, *floor stand*.
- e). Barang kenangan (*special offer*), contoh: kaos, topi, payung, gelas, aneka *souvenir*, sajadah, tas, dan sebagainya.

Menurut Sumbo Tinarbuko (2007: 29), media periklanan dalam dunia desain dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a). Media iklan lini atas (*above headline advertising*) adalah jenis-jenis iklan yang di sosialisasikan menggunakan sarana media massa komunikasi audio visual misalnya surat kabar, majalah, tabloid, iklan, televisi, dan bioskop.
- b). Media iklan lini bawah (*bellow line advertising*) adalah kegiatan periklanan yang disosialisasikan tidak menggunakan media massa dan eletronik, media yang digunakan yakni hasil cetak misalnya, poster, brosur, *leaflet*, *folder*, *flyer*, dan lain-lain.
- c). *New media*, contoh: *guerillas advertising*, *heatrical advertising*, dan *admen*.

B. Pondok Bakso Sempurna

Pondok Bakso Sempurna merupakan sebuah usaha kuliner yang berlokasi di Jalan Secang-Temanggung, Kranggan, Temanggung Jawa tengah. Nama “Sempurna” dipilih oleh bapak Suyatno selaku pemilik sekaligus pendiri Pondok Bakso Sempurna, karena menginginkan produk bakso yang sempurna baik dari segi kualitas, pelayanan, dan kebersihan.

Awal sejarah singkatnya dimulai dari bakso pikul, lalu berkembang menjadi kaki lima, dan akhirnya menetap memiliki kios sendiri hingga saat ini. Pemilik memilih usaha kuliner bakso karena sebelumnya pernah menjadi karyawan di warung bakso, produk yang ditawarkan yakni lebih spesifik kepada menu bakso dan berbagai minuman es. Kelebihan dari Pondok Bakso Sempurna ini menyediakan ketupat.

Sasaran konsumen yang dituju oleh Pondok Bakso Sempurna yaitu segala lapisan masyarakat, terutama orang yang sedang bepergian dikarenakan lokasi Pondok Bakso Sempurna berada di pinggir jalan utama Magelang-Temanggung. Fasilitas yang disediakan Pondok Bakso Sempurna yakni mushola dan toilet, setiap harinya Pondok Bakso Sempurna memulai kegiatan oprasional pada pukul 09.00 hingga 20.00, dengan dibantu tenaga karyawan sebanyak lima orang.

BAB III

METODE PERANCANGAN

A. Tahap Perancangan

1. Bentuk Data

a. Data verbal

Belakangan ini kuliner bakso merupakan usaha yang berkembang pesat, dan salah satu makanan favorit masyarakat Indonesia. Salah satu kuliner bakso berkualitas di Kabupaten Temanggung yaitu Pondok Bakso Sempurna yang merupakan sebuah usaha kuliner berlokasi di Kranggan, Temanggung, Jawa Tengah. Nama “Sempurna” dipilih karena pemilik warung bakso menginginkan produk bakso yang sempurna baik dari segi kualitas, pelayanan, dan kebersihan. Awal sejarah singkat berdirinya, dimulai dari bakso pikul, kemudian berkembang menjadi warung kaki lima, dan akhirnya menetap memiliki kios sendiri. Kelebihan dari Pondok Bakso Sempurna ini adalah menyediakan ketupat sebagai pendamping menu bakso.

b. Data Visual

Data visual berupa foto dokumentasi lokasi, produk bakso, dan suasana di dalam ruangan yang akan digunakan dalam perancangan maskot *Si Sopat* sebagai media *branding* Pondok Bakso Sempurna. Berikut dokumentasi visual hasil observasi di lapangan :



Gambar 9 : **Pondok Bakso Sempurna tampak depan**
(dokumentasi penulis maret 2014)



Gambar 10 : **Dalam ruang**
(dokumentasi penulis Maret 2014)



Gambar 11 : **Ketupat**
(dokumentasi penulis Maret 2014)



Gambar 12 : **Mie Bakso**
(dokumentasi penulis Maret 2014)



Gambar 13 : **Aneka Minuman**
(dokumentasi penulis Maret 2014)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan maskot *Si Sopat* sebagai media *branding* adalah sebagai berikut:

1). Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi fisik, aktivitas, fasilitas dan lingkungan dari Pondok Bakso Sempurna.

2). Wawancara

Wawancara dilakukan dengan bapak Suyatno sebagai pemilik Pondok Bakso Sempurna, data di peroleh berdasar daftar pertanyaan yang diajukan, tujuannya untuk memperoleh data yang akurat, lengkap, dan jelas. Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan data verbal guna kepentingan perancangan.

3). Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendokumentasikan data yang di dapat. Hasil dokumentasi berupa foto yang diambil di lokasi, diantaranya, produk bakso, aktivitas, di dalam ruangan dan lingkungan di sekitar.

3. Alat/Instrument

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data verbal adalah *notebook*, *ballpoint*, dan kertas. Sedangkan instrumen dalam pengumpulan data visual yakni menggunakan kamera dengan teknik dokumentasi.

Dalam proses pembuatan desain menggunakan perangkat manual dan elektronik, perangkat manual seperti pensil, *drawing book*, dan *drawing pen*. Sedangkan perangkat elektronik diantaranya perangkat keras (*hardware*) berupa kamera DSLR, komputer, *printer* dan *scanner*. Perangkat lunak (*software*) berupa

aplikasi grafis seperti *Adobe Photoshop CS 4*, *Corel DRAW X5*, *Microsoft Office Word*, dan proses akhir desain menggunakan *digital printing*.

4. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam perancangan maskot Pondok Bakso Sempurna menggunakan analisis SWOT, yakni *strengths* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). Analisis SWOT digunakan sebagai alat formulasi strategi. Freddy Rangkuti (2006: 18) analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan *Strengths* dan *Opportunities*, namun secara bersamaan dapat meminimalkan *Weakness* dan *Threats*. Analisis SWOT membandingkan antara faktor eksternal berupa peluang dan ancaman, dengan faktor internal yaitu kekuatan dan kelemahan.

Berikut penjelasan analisis SWOT berdasar faktor internal dan eksternal Pondok Bakso Sempurna :

a. Kekuatan (*Strengths*)

- 1) Pondok Bakso Sempurna lebih spesifik ke produk bakso dan memiliki menu berbeda dengan bakso pada umumnya yakni dengan tambahan ketupat.
- 2) Rasa bakso yang enak berbeda dengan bakso lainnya.
- 3) Dari segi lokasinya, Pondok Bakso Sempurna terletak di pinggir jalan raya Magelang-Temanggung, memungkinkan pengguna jalan untuk melihat Pondok Bakso Sempurna.

- 4) Dalam segi pemasaran, Pondok Bakso Sempurna telah lama dikenal sehingga memiliki pelanggan tetap.

b. Kelemahan (*Weakness*)

- 1) Pondok Bakso Sempurna belum memiliki media promosi yang efektif, selama ini hanya menggunakan istilah *gethok tular* untuk mempromosikan produknya.
- 2) Menu Pondok Bakso Sempurna lebih spesifik ke makanan bakso, sehingga minim pilihan menu makanan, perlu penambahan menu agar pelanggan tidak bosan.

c. Peluang (*Opportunities*)

- 1) Di wilayah Temanggung kita dapat menemukan beberapa warung bakso, namun belum ada yang menawarkan menu dengan menambahkan ketupat.
- 2) Pondok Bakso Sempurna memiliki dapur sendiri dalam mengolah makanannya, sehingga memudahkan dalam penyediaan bahan baku.
- 3) Pondok Bakso Sempurna banyak memiliki pelanggan tetap.
- 4) Posisi tempat yang strategis karena terletak di dekat jalan raya Magelang-Temanggung dan pasar Kranggan.

d. Ancaman (*Threats*)

- 1) Inovasi bakso sejenis dengan bentuk yang menarik, misalnya bakso kotak, bakso hati, bakso bakar dan lainnya.
- 2) Mahalnya daging sapi sebagai bahan baku utama, dan sering terjadi kelangkaan ketersediaan daging sapi di pasaran.
- 3) Dari segi harga, menu yang ditawarkan warung bakso di sekitar lebih murah dari Pondok Bakso Sempurna.

5. Konsep Media

a. Tujuan Media

Dengan perancangan maskot *Si Sopat* sebagai media *branding* Pondok Bakso Sempurna yang menarik dan komunikatif, serta memberikan informasi yang jelas dan lengkap dengan tujuan dapat mempengaruhi, membujuk dan diingat oleh masyarakat luas untuk meningkatkan penjualan produk sekaligus sebagai identitas.

b. Strategi Media

Strategi Media yang digunakan dalam mempromosikan Pondok Bakso Sempurna agar tercapai keberhasilan dalam perancangan :

1) Target Audien

Target audien adalah masyarakat Temanggung khususnya, dan masyarakat luas pada umumnya. Semakin banyak masyarakat yang datang maka penjualan produk akan semakin bagus.

2) Pencapaian Media

Dalam pencapaian media diperlukan strategi dalam menentukan media, agar pesan dapat tersampaikan kepada konsumen. Maka media-media yang akan digunakan dalam mempromosikan Pondok Bakso Sempurna terbagi menjadi dua macam yaitu media utama dan pendukung.

c. Media Utama (*Prime Media*)

1) Spanduk

Spanduk efektif sebagai media pemberi informasi keberadaan Pondok Bakso Sempurna. Media ini ditempatkan di bagian depan sehingga dapat sebagai penanda keberadaan Pondok Bakso Sempurna.

2) *Leaflet*

Leaflet merupakan lembaran kertas cetak yang dilipat menjadi dua halaman atau lebih, efektif sebagai media untuk mempromosikan Pondok Bakso Sempurna dengan disebar di tempat-tempat strategis.

d. Media Pendukung (*Supporting Media*)

1) Nota

Sebagai surat bukti adanya transaksi antara konsumen dan produsen sekaligus sebagai media promosi efektif dengan mencantumkan maskot *Si Sopat* sebagai *brand* Pondok Bakso Sempurna. Nota wajib diberikan kepada konsumen setiap terjadi transaksi baik dalam jumlah banyak atau sedikit.

2) *X-Banner*

Dalam segi fisik *X-banner* memiliki format *potrait* memanjang vertikal, ukurannya yang sedang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, selain itu juga *portable* mudah dibawa, ringan, dan praktis, memungkinkan orang membaca isi pesan yang di muat didalamnya dengan cepat. *X-Banner* akan di tempatkan didepan pintu masuk Pondok Bakso Sempurna, dibuat dengan desain menarik penerapan maskot, warna yang mencolok dan komposisi yang tepat.

3) Kartu Nama (*Bussines Card*)

Media informatif dalam wujud kecil, yang memuat informasi nama, nomor telepon, dan alamat pemilik, selain itu kartu nama efektif digunakan ketika berkenalan dengan rekan bisnis atau konsumen. Kartu nama dapat diberikan secara cuma-cuma saat berkenalan dengan rekan bisnis dan konsumen.

4) Nomor Meja (*Display Number*)

Nomor meja sebagai tanda pesanan untuk memberikan informasi kepada karyawan. Penempatan nomor meja diatas meja konsumen yang mudah dilihat dengan warna yang jelas, serta dijadikan nomor dalam nota pembayaran.

5) Seragam Karyawan

Media tidak hanya berfungsi sebagai pakaian, tetapi juga memberikan ciri khas atau identitas bagi Pondok Bakso Sempurna. Seragam di pakai oleh karyawan, jumlah seragam di buat berdasar jumlah karyawan.

6) Daftar Menu

Media ini dilihat pengunjung untuk memilih jenis makanan dan minuman yang akan dipesan. Media ini ditempatkan disetiap meja untuk memudahkan konsumen tanpa harus meminta kepada karyawan.

7) *Flag Chain*

Rangkaian bendera kecil dengan menampilkan gambar maskot, produk bakso, dan *brand*, sebagai pajangan dan akan bergerak bila terkena angin, dengan desain menarik penempatannya menggantung membentuk seperti rantai didalam ruangan.

8) Mangkuk

Selain berfungsi untuk alat makan mangkuk yang akan digunakan konsumen juga dapat memuat gambar *brand* Pondok Bakso Sempurna untuk identitas dan promosi.

9) Pin

Pin merupakan media berupa peniti yang ditempel pada pakaian yang terbuat dari metal, kuningan atau plastik, di dalamnya memuat gambar, *brand* dan maskot. Efektif sebagai media promosi dengan diberikan kepada konsumen sebagai bingkisan dengan ketentuan tertentu, misalnya memesan produk dengan jumlah banyak.

e. Konsep Desain

Langkah awal dalam konsep desain adalah menentukan maskot dari menu tambahan yang menjadi ciri khas andalan dari Pondok Bakso Sempurna yaitu ketupat. Ketupat memiliki arti sebagai simbol hidangan kemenangan bagi seluruh umat Islam di dunia. Masyarakat Jawa sangat mengenal ketupat, mereka menjulukinya dengan sebutan “*Kupat*”. Selain sebagai sebuah karya, ketupat merupakan simbol yang memiliki makna dan pesan mengenai kebaikan, berikut pesan atau filosofi ketupat bagi masyarakat Jawa ([www. anneahira. com](http://www.anneahira.com)) :

1) Simbol Nafsu Dunia

Ketupat merupakan makanan yang terbuat dari beras di bungkus menggunakan *janur*. Beras dianggap sebagai simbol nafsu dunia, sedangkan *janur* melambangkan hati nurani. Dengan demikian ketupat bermakna bahwa setiap

manusia harus mampu mengendalikan diri, menutupi hawa nafsu dengan hati nurani.

2) Mengakui kesalahan

Menurut masyarakat Jawa, *Kupat* berarti *ngaku lepat* atau mengakui kesalahan. Mengakui kesalahan merupakan tindakan yang lazim dilakukan ketika telah berbuat salah, hal itu diimplementasikan dengan meminta maaf serta memaafkan kesalahan-kesalahan orang, seperti keluarga, teman dan tetangga.

3) *Laku Papat*

Ketupat atau *kupat* dalam hal ini diartikan sebagai empat tindakan atau *laku papat*. Empat tindakan ini meliputi:

- a). Lebaran berasal dari kata *lebar* yang berarti selesai. Memiliki arti 1 Syawal merupakan selesainya waktu puasa sehingga di sebut Lebaran.
- b). *Luburan* berarti melimpah, seperti air dalam wadah yang isinya melimpah. Hal ini merupakan simbol untuk bersedekah atau membagikan sebagian harta kepada fakir miskin dengan ikhlas.
- c). *Leburan* berarti habis sehingga semua kesalahan atau dosa melebur dan lepas dengan saling memaafkan.
- d). *Labur* atau kapur merupakan bahan untuk memutihkan dinding, kapur merupakan simbol agar manusia selalu menjaga dan memelihara kebersihan diri lahir dan batin.

Jadi setelah melaksanakan empat tindakan tersebut, manusia diharapkan selalu menjaga sikap dan tindakan yang baik tidak menyimpang dari ajaran agama. Perilaku baik dapat mencerminkan pribadi yang baik pula, manusia

juga dianjurkan untuk menjaga silaturahmi dengan memaafkan dan bersedekah, serta mau meminta maaf atas kesalahan.



Gambar 14 : **Ketupat Lebaran**
(sumber: en. M. wikipedia. Org/wiki/Ketupat)

f. Langkah perancangan

Langkah pertama adalah membuat maskot ketupat yang nantinya akan menjadi *brand* dan diterapkan pada media, dengan menggambar sketsa sebagai langkah awal untuk menentukan susunan bentuk, teks, dan gambar. Kemudian menentukan font yang akan digunakan dalam tipografi, langkah berikutnya penyusunan elemen visual yang digunakan menjadi komposisi yang harmonis sesuai konsep kreatif dan prinsip desain.

g. Konsep Visual

1) Tujuan Visual

Visual dalam perancangan ini bertujuan supaya masyarakat mengetahui dan memahami pesan yang disampaikan melalui maskot, warna, dan teks yang jelas sebagai ciri khas Pondok Bakso Sempurna.

2) Strategi Visual

a) Warna

Warna yang menjadi ciri khas Pondok Bakso Sempurna menggunakan hijau sebagai warna pokok, dan beberapa warna pendukung lainnya seperti kuning, orange, dan coklat.

(1) Hijau



C: 45 M: 0 Y:100 K: 0

Alasan penggunaan warna hijau sebagai warna pokok terinspirasi dari warna bahan pembuat ketupat yakni daun kelapa atau *janur*. Warna hijau memiliki makna nyaman, sehat, dan pertumbuhan, karena hijau adalah warna alam.

(2) Kuning



C:0 M:18 Y:95 K:0

Penggunaan warna kuning sebagai warna pendukung karena warna kuning memiliki arti sebagai warna yang cerah, hangat dan bersahabat. Warna kuning juga dapat menstimulasi nafsu makan.

(2) *Orange*



C:0 M:57 Y:100 K:0

Warna *orange* sebagai warna pendukung lainnya sering dianggap sebagai warna inovasi dan pemikiran modern, warna ini mengandung arti muda, *fun*, serta keterjangkauan.

(3) Coklat



C: 29 M:69 Y:93 K:0

Warna coklat memiliki karakter maskulin, arti dari warna coklat adalah segala yang berasal dari bumi seperti beras yang merupakan makanan pokok hasil bumi dan bahan dalam pembuatan ketupat.

b. Huruf (*Font*)

Berikut *font* atau huruf yang digunakan dalam Perancangan Maskot Pondok Bakso Sempurna :

(1) *MisterEarl BT*

ABCDEF abcdef 12345

Pemilihan huruf *MisterEarl BT* ini dengan pertimbangan penampilannya yang eksklusif, tidak terkesan kaku, bentuknya yang lentur, dan nyaman ketika dibaca.

(2) *Arial Rounded MT Bold*

ABCDEF abcdef 12345

Huruf ini masuk dalam keluarga *Sans Serif*. Bentuk huruf memiliki kesan lentur, dan jelas ketika dibaca.

(3) *Segoe Print*

ABCDEF abcdef 12345

c. Tata letak (*Layout*)

Tata letak atau *layout*, yaitu usaha membentuk susunan elemen grafis yang digunakan dalam perancangan. Tahapan tataletak yang digunakan dalam perancangan ini sebagai berikut:

(1) *Layout* Gagasan

Membuat rencana awal dengan menggambar sketsa berupa coretan-coretan untuk mencari susunan bentuk, teks, dan gambar.

(2) *Layout* Komprehensif

Layout kasar adalah gambar yang sesuai dengan sebenarnya sudah dapat terbaca, tetapi *layout* kasar masih dapat di ubah lagi susunannya dengan penambahan atau pengurangan elemen grafis.










































(3) *Layout* lengkap















Merupakan penyempurnaan dari *layout* kasar yang telah mempunyai ketetapan ukuran, skema, warna, dan rincian lainnya untuk menampilkan hasil akhir dari sebuah perancangan.

h. Program Media

Program media promosi Pondok Bakso Sempurna akan dilaksanakan dalam periode satu tahun. Produksi media utama dan media pendukung disesuaikan dengan perkembangan Pondok Bakso Sempurna.

1) Tabel 1 : **Pelaksanaan Program Media Pondok Bakso Sempurna Tahun 2015**

No	Media	Apr-Mei	Jun-Jul	Agt-Sept	Okt-Nov	Des-Jan	Feb-Mar
1	Spanduk						
2	Nota						
3	<i>X-Banner</i>						
4	Kartu Nama						
5	<i>Display Number</i>						
6	Seragam Karyawan						
7	<i>Leaflet</i>						
8	Daftar Menu						

9	<i>Flag Chain</i>						
10	Pin						
11	Mangkuk						

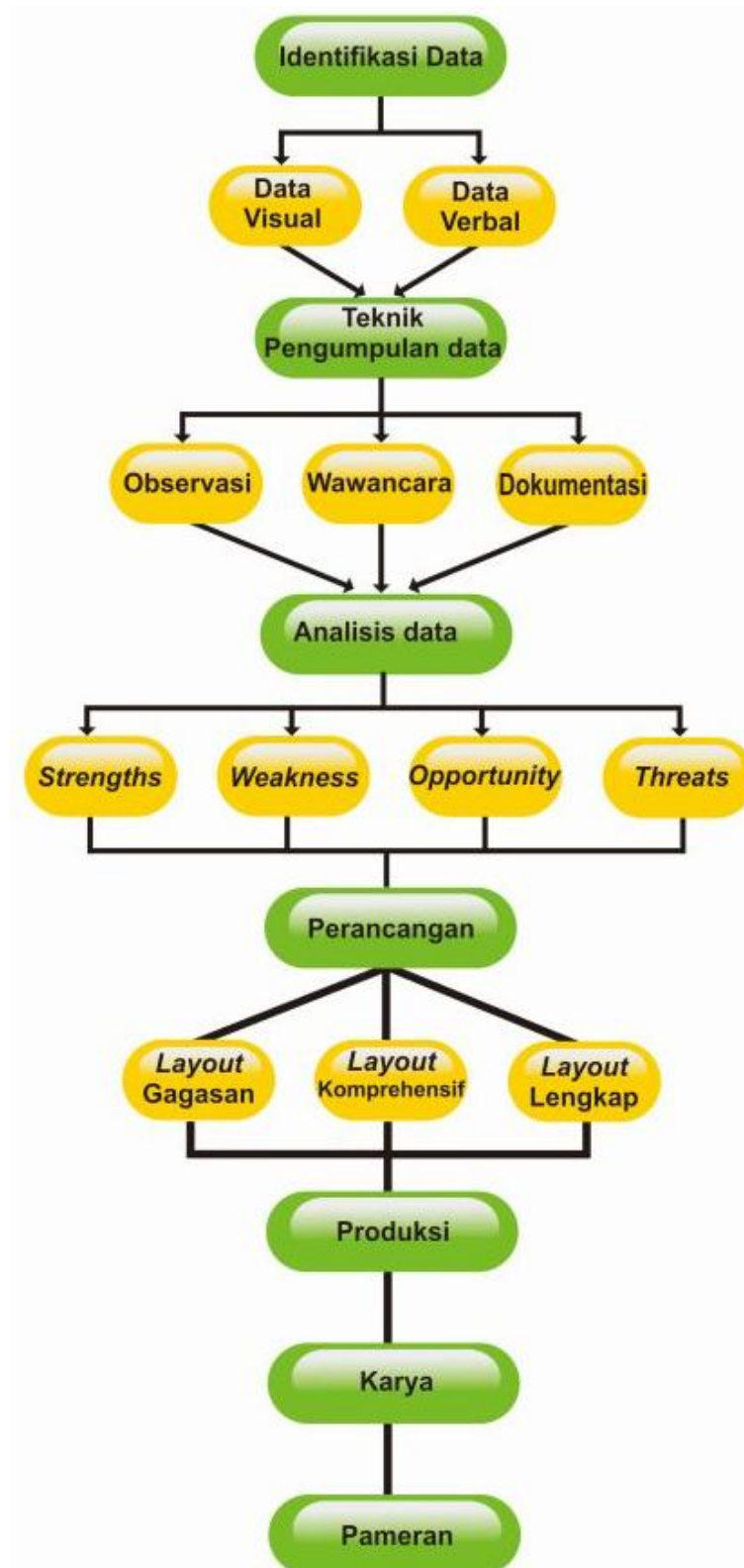
i. Estimasi Biaya

Berikut rincian estimasi biaya pembuatan media promosi

2) Tabel 2 : **Estimasi biaya**

No.	Media	Ukuran	Jumlah	Biaya
1	Spanduk	500 x 70 cm	1 Buah	Rp. 300.000
2	Nota	10,5 x 15,5 cm	1 Rim	Rp. 150.000
3	<i>X-Banner</i>	60 x 160 cm	1 Buah	Rp. 150.000
4	Kartu Nama	5,08 x 8,89 cm	3 Box	Rp. 110.000
5	<i>Display Number</i>	7 x 10 cm	12 Buah	Rp. 200.000
6	Seragam Karyawan	All Size	5 buah	Rp. 350.000
7	<i>Leaflet</i>	A 5	70 Lembar	Rp. 250.000
8	Daftar Menu	A 4	20 Buah (daftar makanan 10 + minuman 10)	Rp. 180.000
9	<i>Flag Chain</i>	A 4	4 macam gambar (1 macam gambar 2 lembar)	Rp. 90.000
10	Pin	Diameter 4,4 cm	100	Rp. 150. 000
11	Mangkuk	Diameter 15 cm	4 Lusin	Rp. 960. 000
J u m l a h				Rp. 2. 890.000

B. Skema Perancangan



BAB IV

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Visualisasi Desain

1. Perancangan Maskot

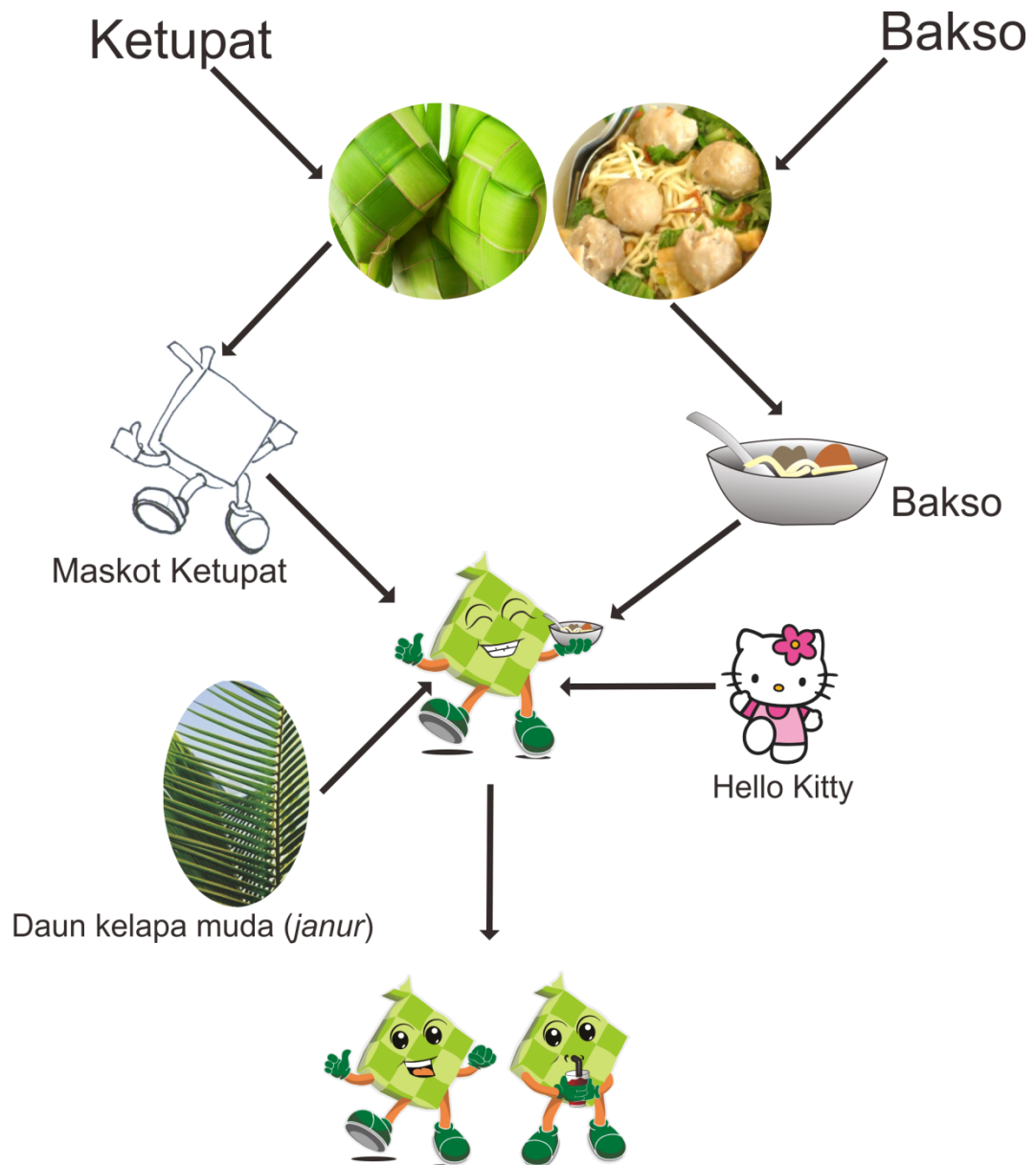
Maskot memiliki peran penting dalam menentukan identitas dan daya tarik terhadap konsumen Pondok Bakso Sempurna agar mudah dikenal, bentuk maskot Pondok Bakso Sempurna merujuk pada bentuk ketupat segi empat, maskot ketupat dipilih karena merupakan menu andalan sebagai pendamping makanan bakso yang menjadi khas di Pondok Bakso Sempurna.

Pemberian nama *Si Sopat* untuk maskot Pondok Bakso Sempurna dianalisis dari perpaduan dua nama makanan yaitu bak-*So* dan ketu-*Pat*, kemudian menambahkan kata *Si* yang secara keseluruhan berarti Pondok Bakso Sempurna menawarkan produk makanan berisi bakso dan ketupat. Nama tersebut sangat cocok untuk dipadukan dengan maskot ketupat sebagai *brand* Pondok Bakso Sempurna.

a) Studi Bentuk Ketupat



Gambar 15: Bentuk Ketupat
(Dokumentasi penulis 2014)

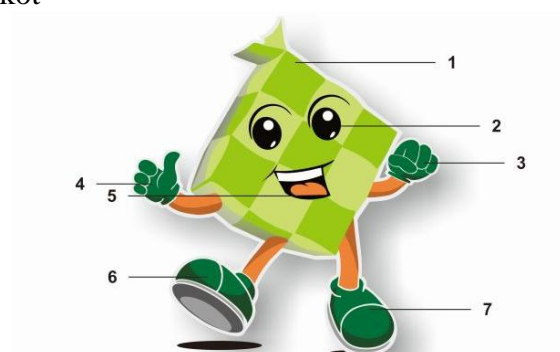
b) Skema Perancangan Maskot *Si Sopat*

Gambar 16: **Skema perancangan maskot**
(Dokumentasi penulis 2014)

c) Makna maskot

Karakter maskot *Si Sopat* berwajah ceria yang berarti sikap supel dan ramah, mengindikasikan Pondok Bakso Sempurna sebagai produsen makanan bakso dapat diterima seluruh masyarakat, dan diingat serta mengutamakan pelayanan bagus kepada konsumen. Tangan kanan yang menunjukkan ibu jari atau jempol melambangkan produk makanan bakso yang berkualitas, dan memiliki rasa yang nikmat, tangan kiri menggenggam Pondok bakso Sempurna selalu semangat optimis dalam bersaing secara sehat dan menjalankan usahanya, dalam tubuh maskot menyerupai jalinan *janur* atau daun kelapa muda sebagai susunan pada ketupat dengan warna hijau dan hijau muda, kaki dan tangan berwarna coklat, serta penggunaan sarung tangan dan sepatu yang berwarna hijau tua mengindikasikan produk bakso yang higienis terjaga kebersihannya. Kedua kaki kanan dan kaki kiri nampak seperti sedang berjalan menunjukkan bahwa Pondok Bakso Sempurna bercita-cita ingin maju dalam berusaha, menatap masa depan yang lebih baik lebih berkembang. Maskot Pondok Bakso Sempurna menggunakan pendekatan kartun agar tercipta karakter menarik, lucu, dan mudah diingat.

f) Keterangan maskot



Gambar 17: **Keterangan Maskot**
(Dokumentasi penulis 2014)

Keterangan maskot :

- (1). Jalinan *janur* ketupat
- (2). Mata
- (3). Tangan kiri mengepal
- (4). Tangan kanan menunjukan jempol
- (5). Mulut
- (6). Kaki kanan
- (7). Kaki kiri

2. Perancangan Logo

Logo Pondok Bakso Sempurna dianalisis dari bentuk mangkuk, bakso dan penambahan maskot ditengahnya, yang menjadi lebih simbolis dan sederhana agar mudah di kenal dan diingat masyarakat.

a) Studi bentuk



Gambar 18: **Mangkuk**
(Dokumentasi penulis 2014)



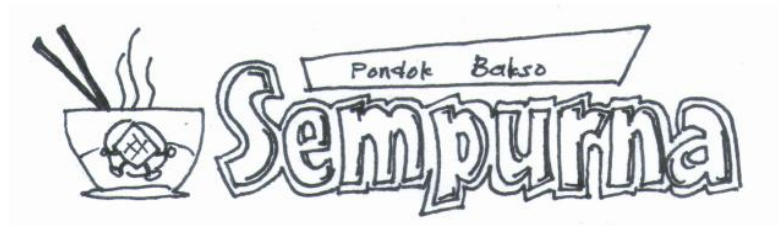
Gambar 19: **Bakso**
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout* Gagasan



Gambar 20: *Layout* gagasan logo
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout* Komperhensif



Gambar 21: **Layout komperhensif logo**
(Dokumentasi penulis 2014)

d) *Layout* Lengkap



Gambar 22: **Layout lengkap logo**
(Dokumentasi penulis 2014)

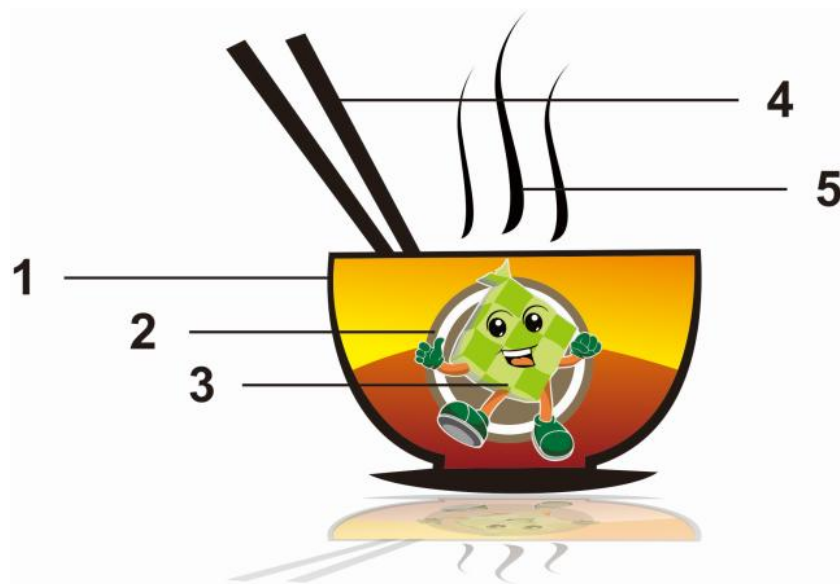
e) Makna Logo

Logo Pondok Bakso berasal dari beberapa unsur diantaranya mangkuk, dan bakso. Mangkuk adalah alat makan yang memiliki bentuk cekung, mangkuk lebih cocok sebagai wadah untuk jenis makanan berkuah banyak agar tidak tumpah. Bentuk mangkuk di visualisasikan sederhana dengan perpaduan warna hangat kuning, *orange*, dan merah, serta penambahan bentuk asap di atasnya mengindikasikan produk yang disajikan selalu baru. Bakso merupakan produk makanan yang di tawarkan oleh pondok bakso sempurna divisualisasikan berbentuk lingkaran dengan warna coklat yang menyerupai warna sebenarnya, coklat memiliki arti segala yang berasal dari bumi, seperti yang dijelaskan dalam bab sebelumnya serta penambahan maskot *Si Sopat* ditengahnya, penggunaan

maskot ketupat yang berarti makanan tambahan andalan Pondok Bakso Sempurna.

Banyak orang ketika mendengar kata pondok dalam pikirannya langsung tertuju pada sebuah pondokan tempat atau rumah kuno. Dalam perancangan logo Pondok Bakso Sempurna, pondok divisualisasikan dengan bentuk persegi empat jajar genjang dengan sedikit perubahan, serta pemilihan warna orange mengindikasikan tempat yang modern atau kekinian yang didalamnya terdapat tulisan Pondok bakso yang memiliki arti sebuah tempat persinggahan untuk makan bakso. Logo Pondok Bakso Sempurna sangat cocok dengan huruf yang digunakan untuk nama Sempurna dengan penambahan *outline* hijau tua terlihat elegan, yang berarti nyaman dan santai.

f) Keterangan Logo



Gambar 23: **Keterangan Logo**
(Dokumentasi penulis 2014)



Gambar 24: **Keterangan Logo**
(Dokumentasi penulis 2014)

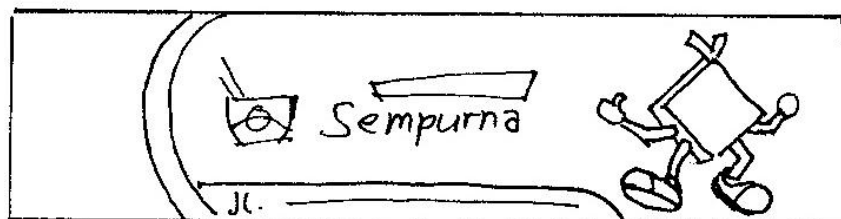
Keterangan Logo :

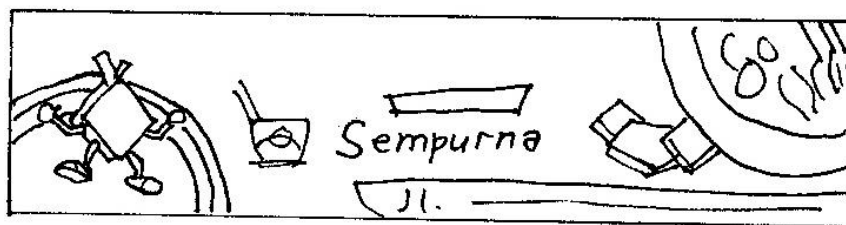
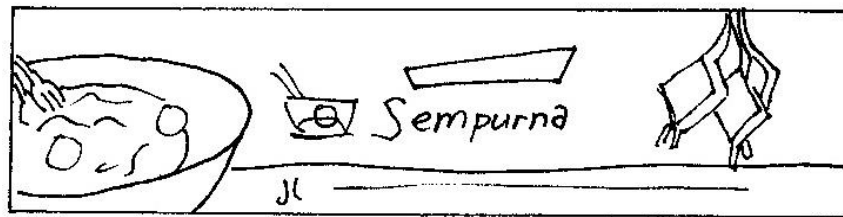
- (1). Mangkuk
- (2). Bakso
- (3). Maskot
- (4). Sumpit
- (5). Ilustrasi asap
- (6). Deformasi bentuk pondok
- (7). Tipografi
- (8). *Outline*

B. Media Utama

1. Spanduk

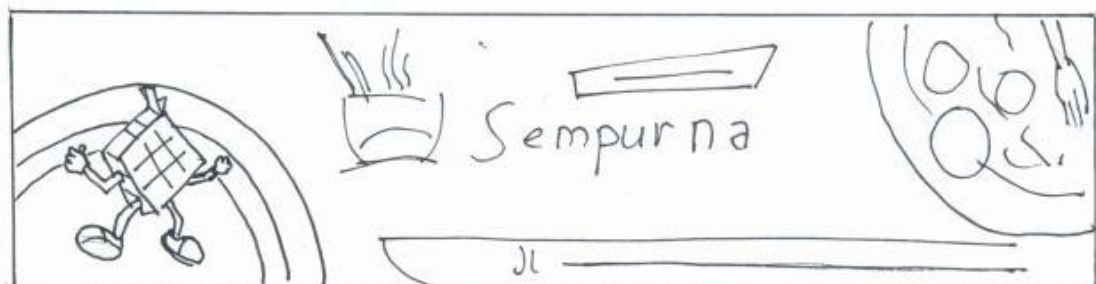
a) Layout Gagasan





Gambar 25: **Layout gagasan spanduk**
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout Komperhensif*



Gambar 26 : **Layout komprehensif Spanduk**
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout Lengkap*



Gambar 27: **Layout Lengkap Spanduk**
(Dokumentasi pribadi 2014)

d) Keterangan

- (1) Nama Media : Spanduk
- (2) Ukuran : 500 x 70 cm
- (3) Fotmat : *Landscape*
- (4) Bahan : Flexy

e) Teks

- (1) Pondok bakso, Jl. Temanggung-Secang, Kranggan, Temanggung Telp. 4901153 (*Arial Rounded MT Bold*).
- (2) Sempurna (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

(1) Identitas

Logo dan maskot Pondok Bakso Sempurna.

(2) Ilustrasi

Menampilkan bakso untuk sisi depan, maskot, dan ketupat, secara keseluruhan *layout* menggunakan warna utama hijau dan dipadukan dengan sedikit warna kuning.

g) Keterangan Spanduk



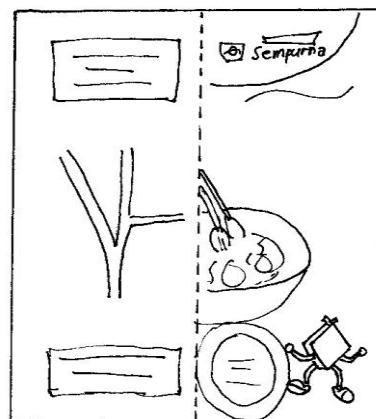
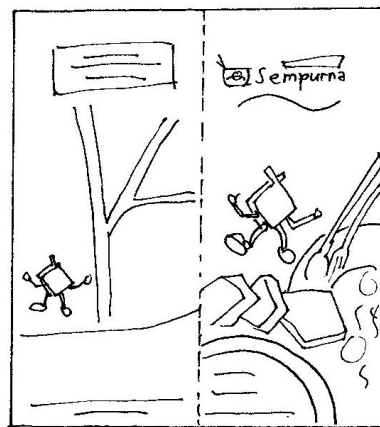
Gambar 28: **Keterangan Spanduk**
(Dokumentasi penulis 2014)

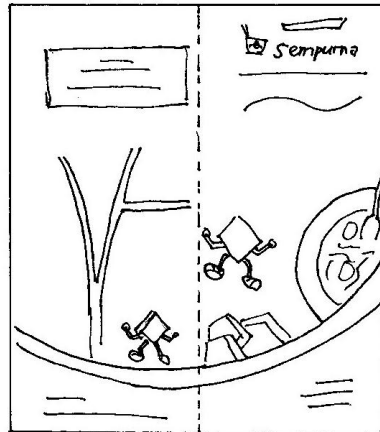
Keterangan Spanduk :

- (1). Maskot
- (2). Logo dan tipografi Pondok Bakso Sempurna
- (3). Ketupat
- (4). Bakso
- (5). Alamat

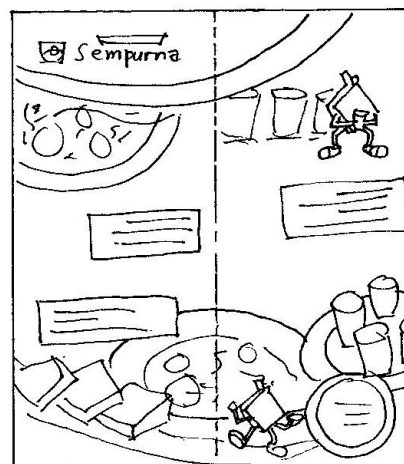
2. Leaflet

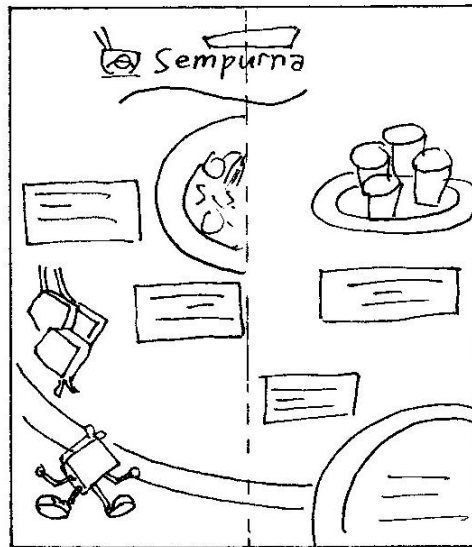
a) *Layout* Gagasan





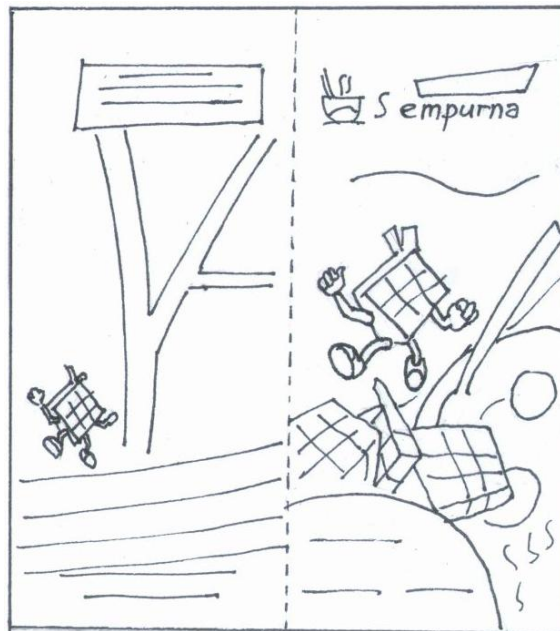
Gambar 29: *Layout gagasan leaflet luar*
(Dokumentasi penulis 2014)



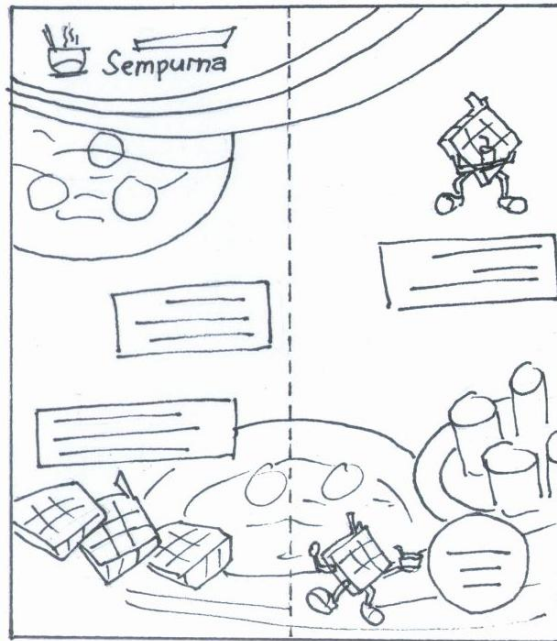


Gambar 30: **Layout gagasan leaflet isi**
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout Komperhensif*



Gambar 31: **Layout Komperhensif Leaflet luar**
(Dokumentasi pribadi 2014)



Gambar 32: **Layout Komprehensif Leaflet isi**
(Dokumentasi pribadi 2014)

c) *Layout Lengkap*



Gambar 33: **Layout Lengkap Leaflet Luar**
(Dokumentasi pribadi 2014)



Gambar 34 : *layout lengkap Leaflet Isi*
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

- (1) Nama Media : *Leaflet*
- (2) Ukuran : 19 x 21 cm
- (3) Fotmat : *Potrait*
- (4) Bahan : AP 150

e) Teks

- (1) Sempurna, Enaaak... dan Sempurna Rasanya!, Buka Setiap Hari Jam 09.00 S.d 20.00 (*MisterEarl BT*).
- (2) Pondok Bakso, Pondok Bakso Sempurna menyajikan bakso yang berkualitas dengan citarasa yang lezat, kelebihan Pondok Bakso Sempurna menyediakan menu tambahan ketupat yang pasti berbeda dengan bakso lainnya, Pondok

Bakso Sempurna juga menyediakan aneka minuman segar sebagai pendamping makanan bakso, Pondok Bakso Sempurna berlokasi di jalan Secang-Temanggung selatan pasar Kranggan Kabupaten Temanggung, Jl. Secang-Temanggung Kranggan Temanggung Telp. (0293) 4901153. (*Arial Rounded MT Bold*).

f) Visualisasi

Halaman depan menampilkan Logo Pondok Bakso Sempurna, tulisan Enaaak dan Sempurna Rasanya!. Maskot, ketupat dan bakso sebagai *background*, dibagian bawah terdapat lingkaran hijau terpotong didalamnya terdapat tulisan yang menerangkan waktu operasional Pondok Bakso Sempurna Buka Setiap Hari Jam 09.00 S.d 20.00.

Halaman isi memuat makanan bakso dan ketupat serta aneka minuman segar dan dua karakter maskot, maskot bagian atas digambarkan sedang minum dengan kedua tangan memegang gelas, dan maskot bagian bawah digambarkan membawa mangkok berisi makanan bakso, dan tangan kanan mengepal menunjukkan jempol mengindikasikan makanan bakso yang lezat.

Pada halaman belakang dibuat keterangan tempat dan ilustrasi gambar denah lokasi Pondok Bakso Sempurna, terdapat maskot, dan dibagian bawah dibuat keterangan alamat. Keseluruhan layout *leaflet* ini didominasi warna hijau, serta gradasi warna orange untuk bagian depan dan belakang.

g) Keterangan Leaflet



Gambar 35: Keterangan leaflet
(Dokumentasi pribadi 2014)



Gambar 36: Keterangan leaflet
(Dokumentasi pribadi 2014)

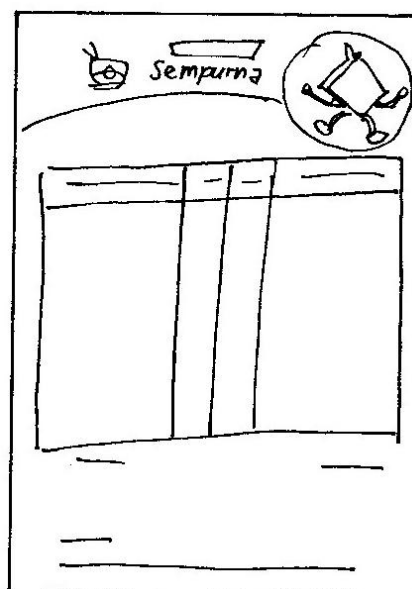
Keterangan *leaflet*

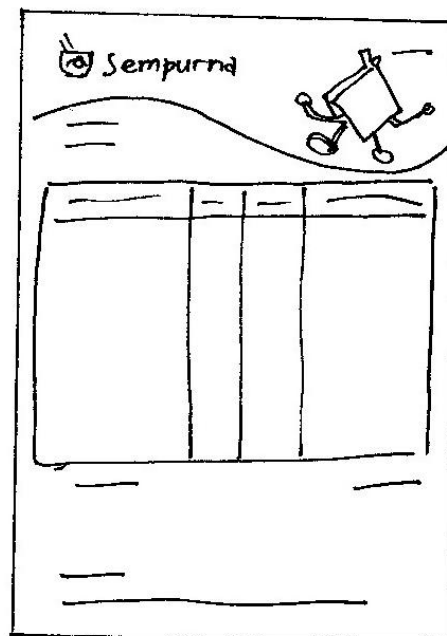
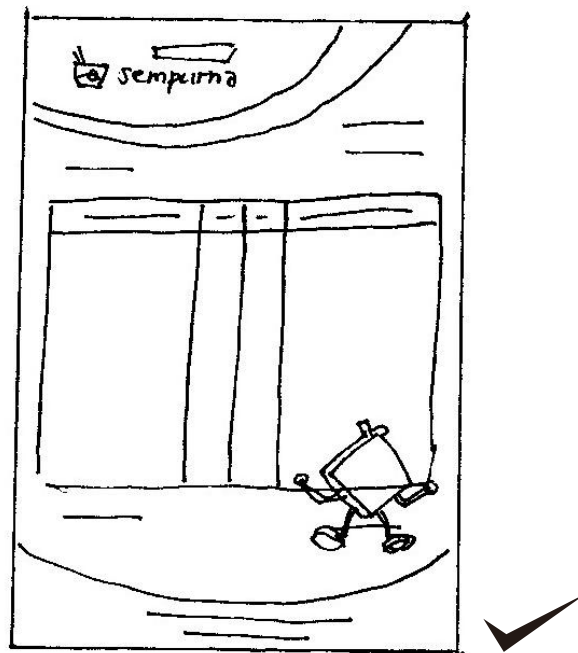
- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| (1). Logo | (11). Teks |
| (2). Slogan | (12). Ilustrasi minuman |
| (3). Maskot | (13). Maskot |
| (4). Ilustrasi bakso | (14). Keterangan operasional |
| (5). Ilustrasi ketupat | (15). Logo |
| (6). Keterangan operasional | (16). Slogan |
| (7). Keterangan lokasi | (17). Ilustrasi bakso |
| (8). Denah tempat | (18). Teks |
| (9). Alamat tempat | (19). Teks |
| (10). Maskot | (20). Ilustrasi ketupat |

C. Media Pendukung

1. Nota

a) *Layout* Gagasan





Gambar 37: *Layout* gagasan nota
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

- (1) Nama Media : Nota
- (2) Ukuran : 10,5 x 15,5 cm
- (3) Fotmat : *Potrait*
- (4) Bahan : Ivory 230

e) Teks

- (1) Sempurna. (*MisterEarl BT*).
- (2) Pondok Bakso, Nota No., Tanggal, No. Meja, nama pesanan, porsi, harga, jumlah harga, tanda terima, total, Jl. Tenanggung-Secang Kranggan Temanggung Telp. (0293) 4901153. (*Arial rounded MT Bold*).

f) Visualisasi

Ilustrasi menampilkan logo Pondok Bakso Sempurna dibagian atas, dan Maskot *Si Sopat* di bagian bawah terlihat transparan, dibawah logo bagian kiri terdapat tulisan tanggal transaksi dan nomor meja konsumen, di sebelah kanan nomor nota, di bagian tengah terdapat kolom untuk pencatatan jenis makanan, porsi, harga, dan jumlah harga. Di bawah kolom terdapat tempat tandatangan untuk penjual sebagai bukti transaksi telah berlangsung, dan kolom total jumlah makanan serta harga yang harus dibayar, di bagian bawah terdapat alamat yang menerangkan lokasi Pondok Bakso Sempurna. *Layout* nota ini memiliki format *potrait*.

g) Keterangan Nota

The diagram shows a receipt form for 'Pondok Bakso Sempurna'. It includes a header with the logo (1), a table for items (3), and various fields for transaction details. A cartoon mascot (8) is also present.

Nama Pesanan	Porsi	Harga	Jumlah harga

Fields and labels:

- 1: Logo
- 2: Nota No.
- 3: Table header (Nama Pesanan, Porsi, Harga, Jumlah harga)
- 4: Tanda Terima
- 5: Address (Jl. Temanggung-Secang, Kranggan, Temanggung, Telp. (0293) 4901153)
- 6: Tanggal :
- 7: No. Meja :
- 8: Mascot
- 9: Total :

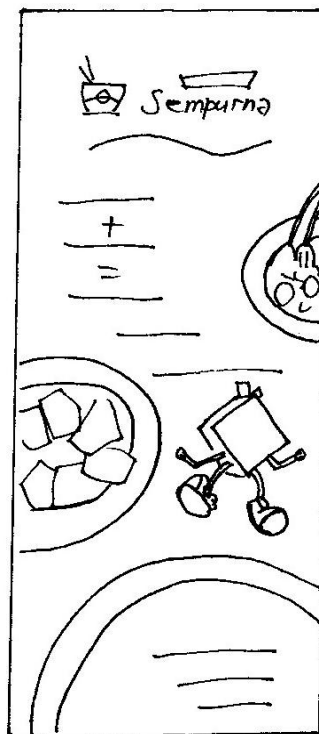
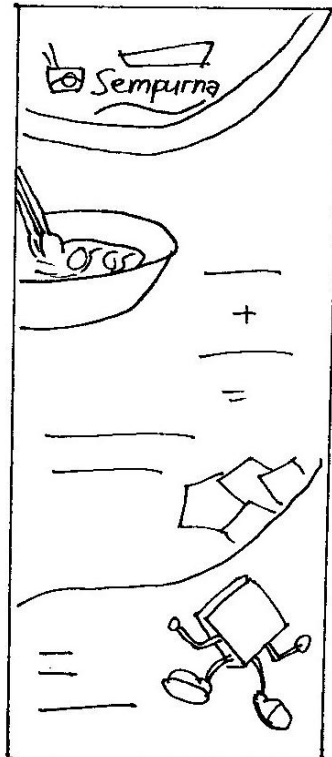
Gambar 40: **Keterangan Nota**
(Dokumentasi pribadi 2014)

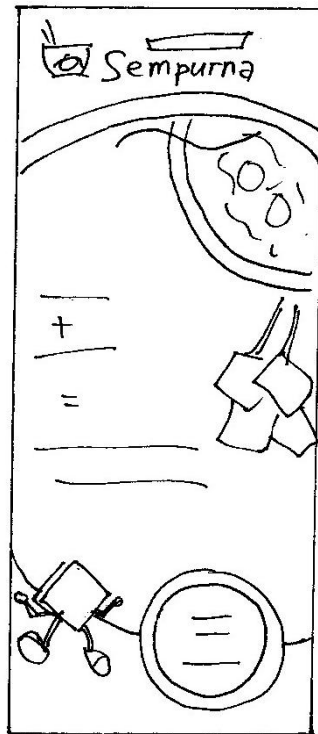
Keterangan nota

- (1). Logo
- (2). Nomor nota
- (3). Kolom jenis dan jumlah transaksi
- (4). Bukti pengesahan transaksi
- (5). Alamat
- (6). Tanggal transaksi
- (7). Nomor meja konsumen
- (8). Maskot
- (9). Jumlah harga yang harus dibayar

2. X-Banner

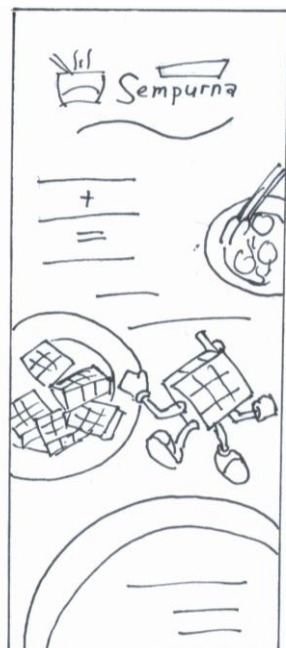
a) *Layout* Gagasan





Gambar 41: **Layout gagasan x-banner**
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout Komperhensif*



Gambar 42: **Layout komperhensif x-Banner**
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout Lengkap*



Gambar 43: *Layout lengkap x-Banner*
(Dokumentasi penulis 2014)

d) *Keterangan*

- (1) Nama media : *X-banner*
- (2) Ukuran : 60 x 160 cm
- (3) Format : *Potrait*
- (4) Bahan : *Flexy*

e) *Teks*

- (1) Pondok Bakso. (*Arial Rounded MT Bold*).
- (2) Sempurna, Enaaak...Dan Sempurna Rasanya!, Bakso+Ketupat=Luaaar Biasa!!!, Buka Setiap Hari: Jam 09.00 S.d 20.00. (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

Menampilkan ilustrasi mie bakso, ketupat, dan maskot *Si Sopat*, *headline* menampilkan logo Pondok Bakso Sempurna, tulisan “Bakso + Ketupat = Luaaar Biasa” sebagai *body copy*, dan tulisan yang menerangkan waktu operasional Pondok Bakso Sempurna “Buka Setiap hari jam 09.00 s.d 20.00” sebagai *closing word*. *Background* menggunakan warna gradasi hijau kuning, dengan motif kotak transparan mengindikasikan bentuk jalinan *janur* atau daun kelapa muda sebagai bahan dalam pembuatan ketupat.

g) Keterangan X-banner



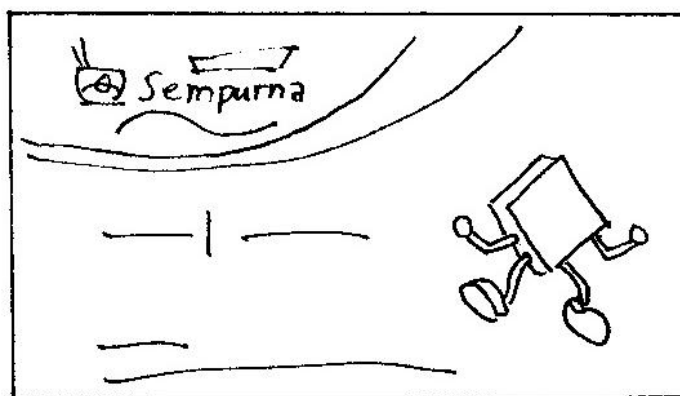
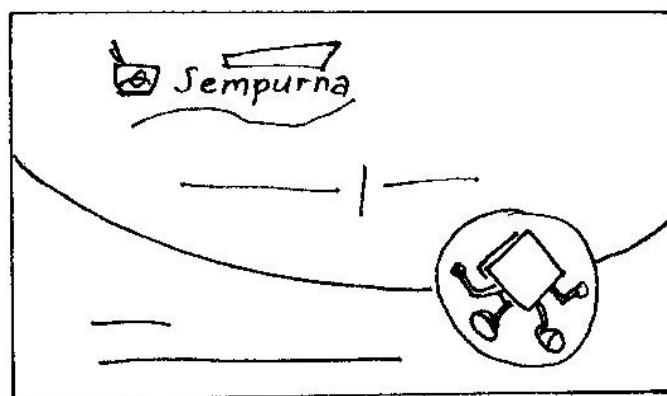
Gambar 44: **Keterangan x-Banner**
(Dokumentasi penulis 2014)

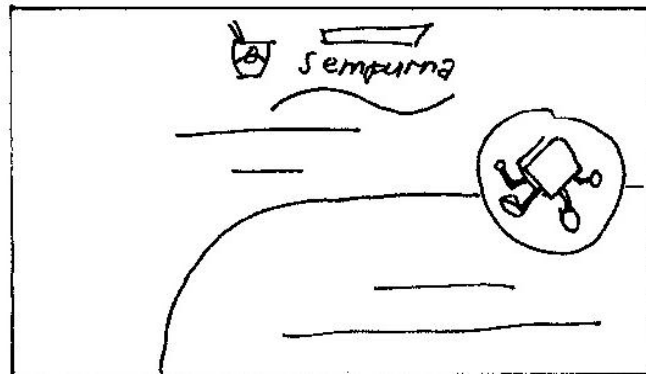
Keterangan *X-banner* :

- (1). Logo
- (2). Slogan
- (3). *Headline* ilustrasi bakso
- (4). Maskot
- (5). *Closing word* keterangan operasional
- (6). *Body Copy*
- (7). Ilustrasi ketupat

3. Kartu Nama (*Bussines Card*)

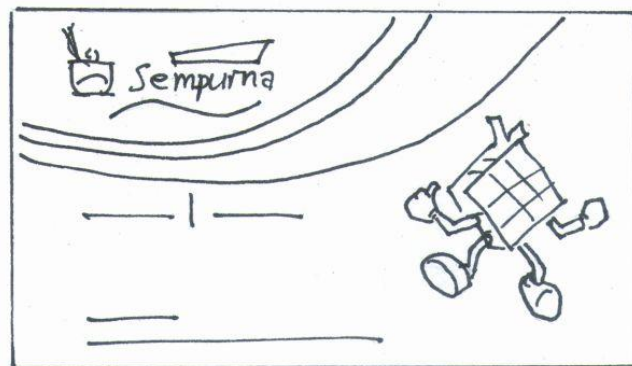
a) *Layout* Gagasan





Gambar 45 : **Layout gagasan kartu nama**
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout Komperhensif*



Gambar 46: **Layout komprehensif kartu nama**
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout Lengkap*



Gambar 47: **Layout lengkap kartu nama**
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

- (1) Nama media : Kartu Nama
- (2) Ukuran : 8,89 x 5,08 cm
- (3) Format : *Landscape*
- (4) Bahan : Ivory 260

e) Teks

- (1) Pondok, Suyatno, (0293) 4901153, Pondok Bakso Sempurna: Jl. Temanggung-Secang, Kranggan Temanggung. (*Arial Rounded MT Bold*).
- (2) Sempurna, Enaaak... dan Sempurna Rasanya!!! (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

Ilustrasi logo Pondok Bakso Sempurna berada di bagian atas, di bagian tengah ilustrasi maskot *Si Sapat* dengan tampilan transparan dan nama pemilik Pondok Bakso Sempurna beserta nomor telepon yang dapat dihubungi, dibagian bawah terdapat tulisan alamat Pondok Bakso Sempurna. *Layout* kartu nama menggunakan format *landscape*, warna hijau transparan begaris gradasi antara *orange* dan kuning, serta warna putih sebagai *background*.

g) Keterangan Kartu Nama



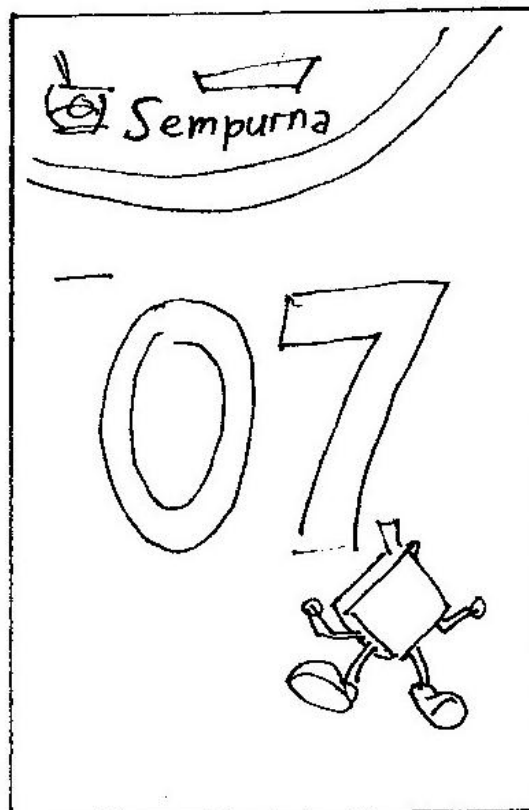
Gambar 48: **Keterangan Kartu Nama**
(Dokumentasi pribadi 2014)

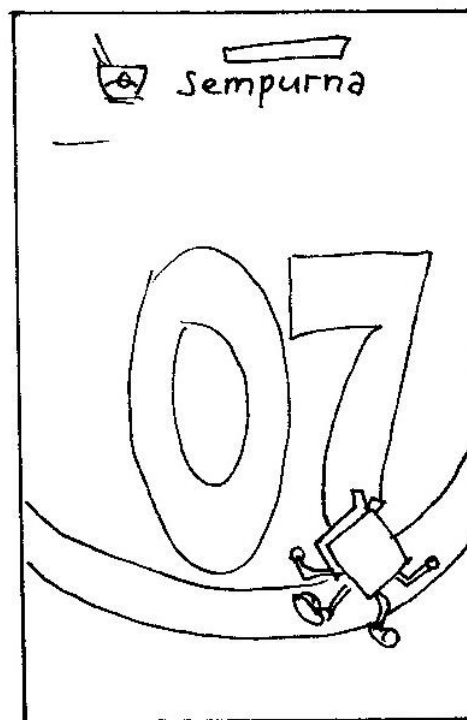
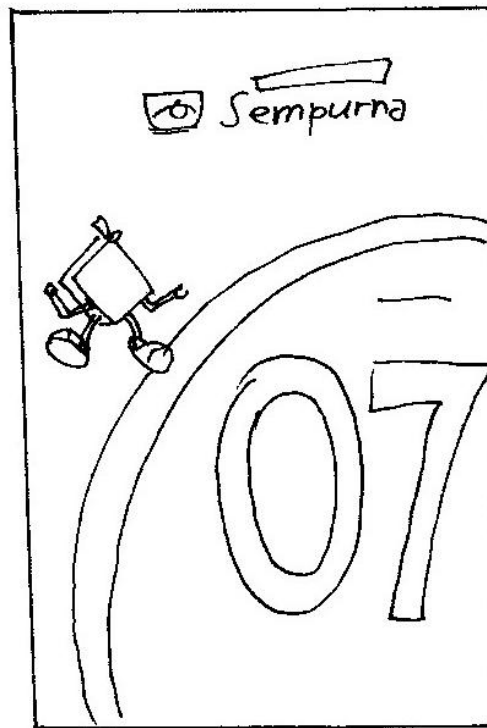
Keterangan kartu nama :

- (1). Logo
- (2). Slogan
- (3). Nama dan nomor telepon
- (4). Alamat
- (5). Maskot

4. Nomor Meja (*Display Number*)

a) *Layout* Gagasan





Gambar 49: *Layout* gagasan nomor meja
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout* Komperhensif



Gambar 50: **Layout komperhensif nomor meja**
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout* Lengkap



Gambar 51: **Layout lengkap nomor meja**
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

(1) Nama media : Nomor Meja

(2) Ukuran : 11 x 20 cm

(3) Format : *Potrait*

(4) Bahan : Ivory 260

e) Teks

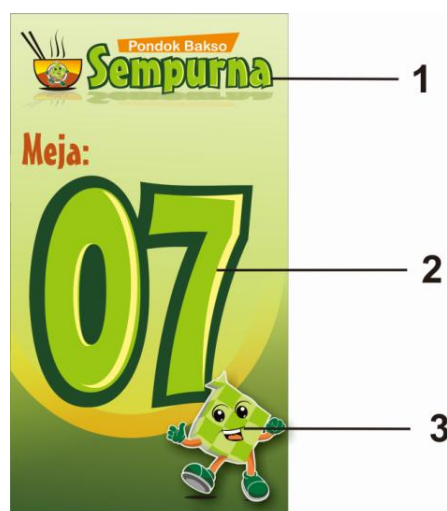
(1) pondok Bakso. (*Arial Rounded MT Bold*).

(2) Sempurna, Meja:, 07. (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

Terdapat ilustrasi logo Pondok Bakso Sempurna di bagian atas, di bagian tengah terdapat tulisan “07” yang mengindikasikan lokasi meja dengan nomor urut tujuh, dan maskot *Si Sapat*. Nomor meja memiliki format *potrait* dengan gradasi warna hijau ke hijau muda dan gradasi warna orange ke kuning sebagai *background*.

g) Keterangan Nomor Meja



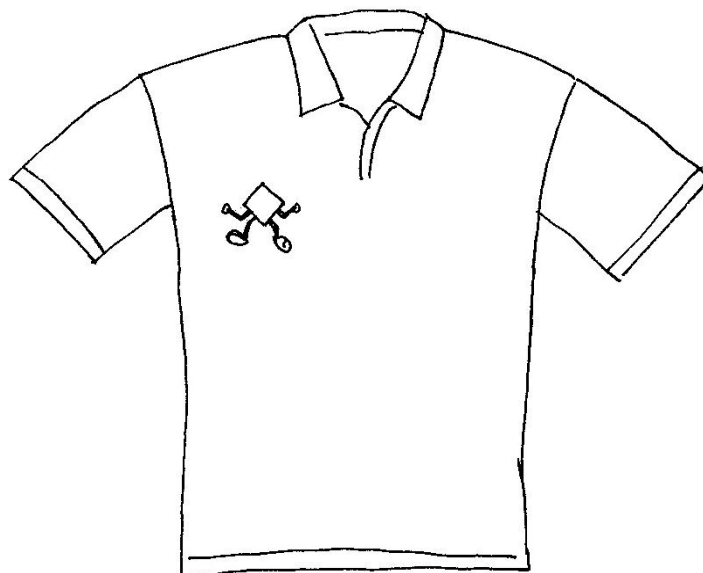
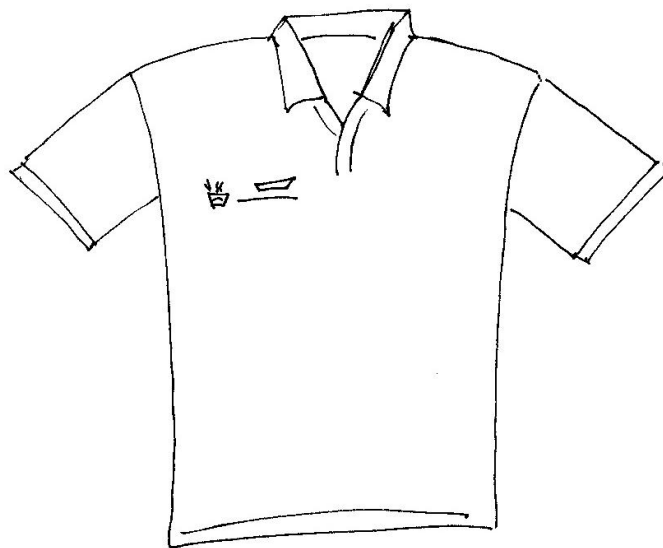
Gambar 52: **Keterangan nomor meja**
(Dokumentasi penulis 2014)

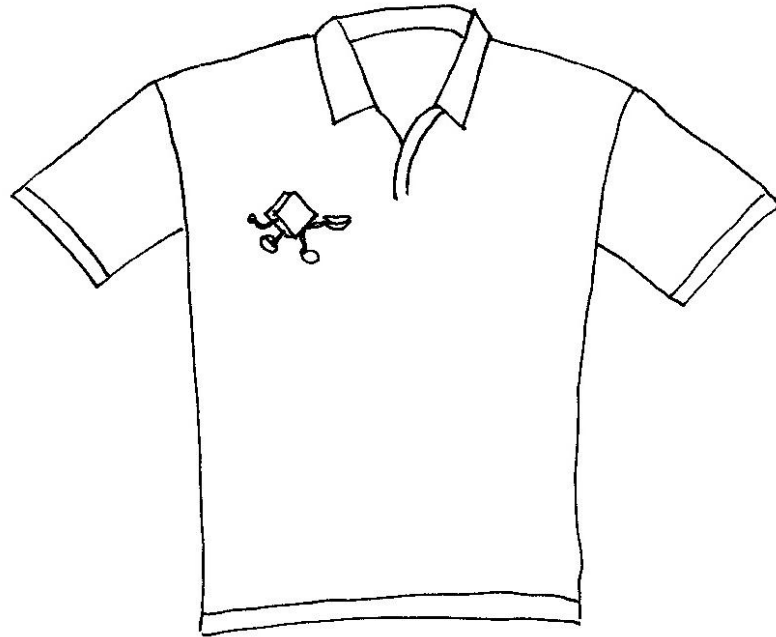
Keterangan Nomor Meja :

- (1). Logo
- (2). Nomor urut meja
- (3). Maskot

5. Seragam Karyawan

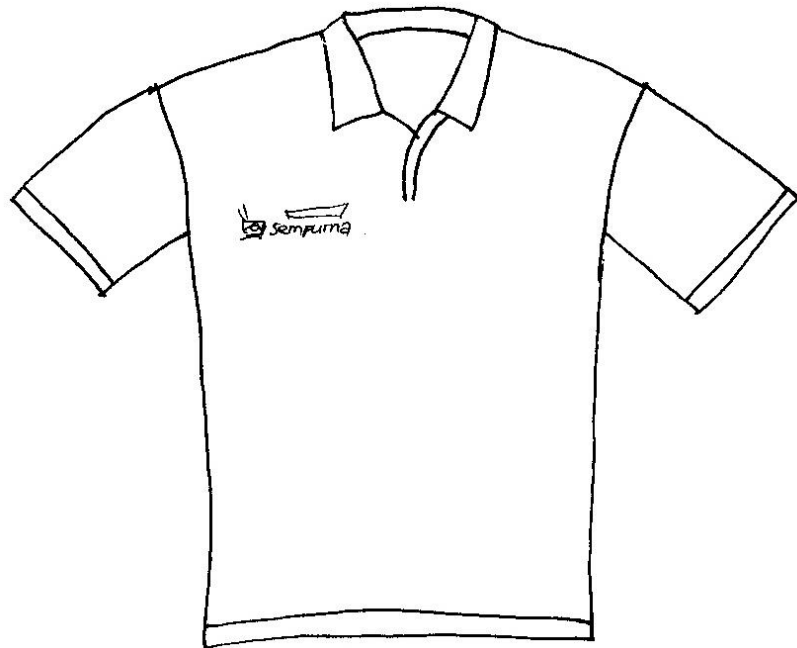
a) *Layout* Gagasan





Gambar 53: **Layout** gagasan seragam karyawan
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout* Komperhensif



Gambar 54: **Layout** komperhensif seragam karyawan
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout* Lengkap



Gambar 55: ***Layout lengkap seragam karyawan***
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

(1) Nama media : Seragam Karyawan

(2) Ukuran : *All Size*

(3) Format : *Potrait*

(4) Bahan : *Lacoste*

e) Teks

(1) Pondok Bakso. (*Arial Rounded MT Bold*).

(2) Sempurna. (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

Seragam yang akan digunakan karyawan berjenis *polo shirt* menampilkan logo Pondok Bakso Sempurna di sebelah kanan dan maskot *Si Sopat* di sebelah kiri sebagai identitas, seragam karyawan berwarna putih dipilih karena warna putih terkesan mencolok dan bersih.

g) Keterangan Seragam



Gambar 56: **Keterangan Seragam Karyawan**
(Dokumentasi penulis 2014)

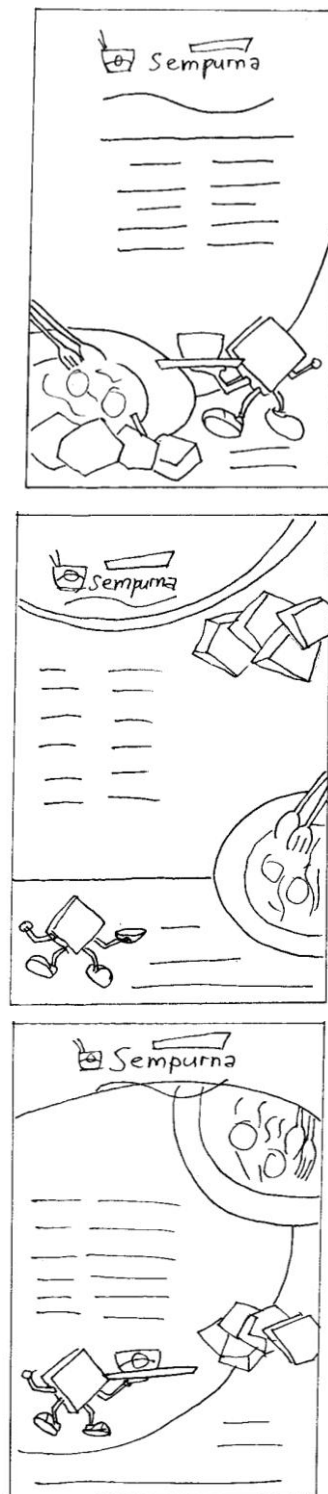
Keterangan Seragam :

(1). Logo

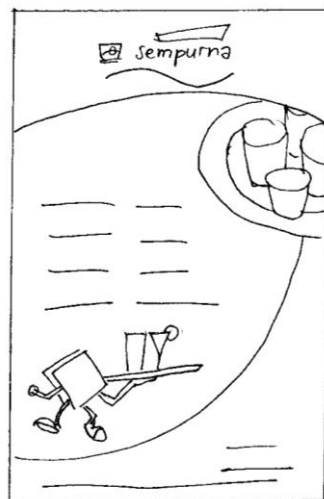
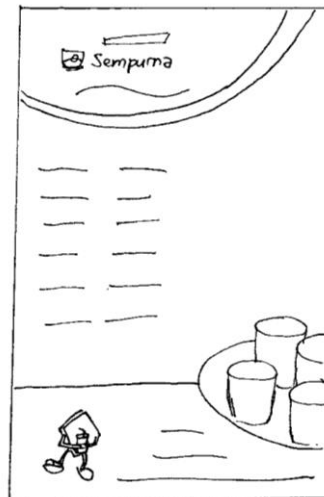
(2). Maskot

6. Daftar Menu

a) *Layout* Gagasan



Gambar 57: *Layout* gagasan daftar menu makanan
(Dokumentasi penulis 2014)



Gambar 58: **Layout** gagasan daftar menu minuman
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout* Komperhensif



Gambar 59: ***Layout* komprehensif daftar menu makanan**
(Dokumentasi penulis 2014)



Gambar 60: ***Layout* komprehensif daftar menu minuman**
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout* Lengkap

Gambar 61: *Layout* lengkap daftar menu makanan
(Dokumentasi pribadi 2014)



Gambar 62: *Layout* lengkap daftar menu minuman
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

- (1) Nama media : Daftar Menu
- (2) Ukuran : A4
- (3) Format : *Potrait*
- (4) Bahan : Ivory 230

e) Teks

- (1) Pondok Bakso, Jl. Temanggung-Secang Kranggan Temanggung Telp. (0293) 4901153, Rp.2000, Rp.3000, Rp.3000, Rp.3000, Rp.9000, Rp.9000 + Rp.1000, Rp.7000, Rp.12.000. (*Arial Rounded MT Bold*).
- (2) Sempurna, Enaaak... dan Sempurna Rasanya!, Mie Bakso, Mie Bakso + Ketupat, Tahu Bakso, Bakso Goreng, Es teh/Es Jeruk, Es Campur, Es Kelapa Muda, Es Dawet, Buka Setiap Hari Jam 09.00 S.d 20.00. (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

(1) Daftar menu makanan

Di dalam daftar menu makanan terdapat logo Pondok Bakso Sempurna di bagian atas, dan maskot *Si Sopat* digambarkan membawa nampan berisi makanan bakso panas di jelaskan dengan gambar asap di atas mangkuk. Terdapat ilustrasi makanan bakso dan ketupat.

(2) Daftar menu minuman

Untuk daftar menu minuman di bagian atas menampilkan logo Pondok Bakso Sempurna, dan maskot *Si Sopat* yang digambarkan membawa nampan berisi minuman segar, di samping kanan terdapat ilustrasi berbagai jenis minuman segar seperti es teh, es jeruk, es campur, es kelapa muda, dan es dawet.

Keseluruhan daftar menu menggunakan format *potrait*, warna di dominasi hijau, dan di bagian bawah terdapat gradasi warna orange.

g) Keterangan Daftar Menu



Gambar 63: **Keterangan daftar menu makanan**
(Dokumentasi pribadi 2014)

Keterangan daftar menu makanan :

- (1). Logo
- (2). Slogan
- (3). Alamat
- (4). Daftar harga
- (5). Maskot
- (6). Keterangan oprasional
- (7). Ilustrasi bakso
- (8). Ilustrasi ketupat



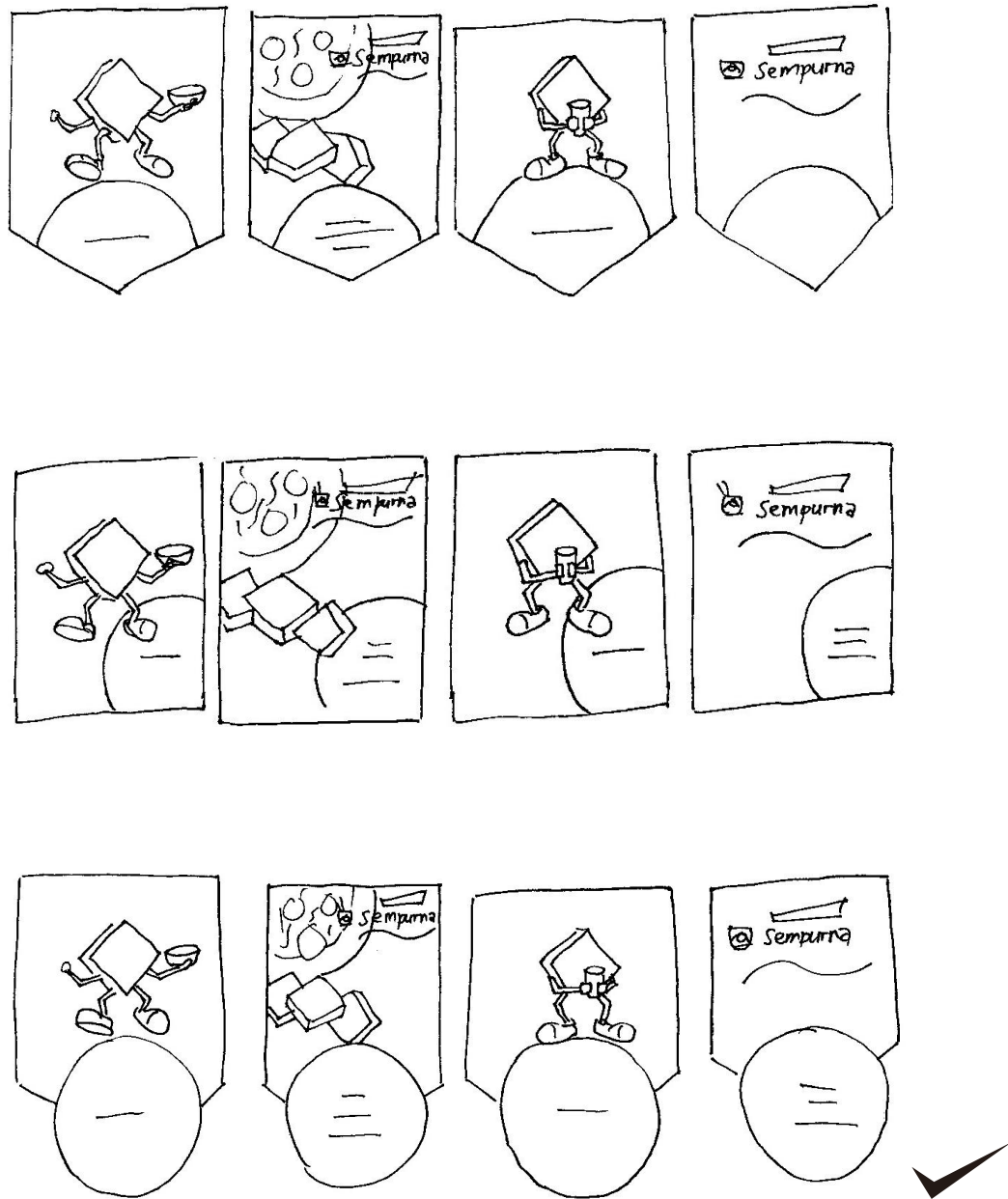
Gambar 64: **Keterangan daftar menu minuman**
(Dokumentasi pribadi 2014)

Keterangan menu minuman :

- (1). Logo
- (2). Slogan
- (3). Alamat
- (4). Daftar harga
- (5). Maskot
- (6). Ilustrasi minuman
- (7). Keterangan operasional

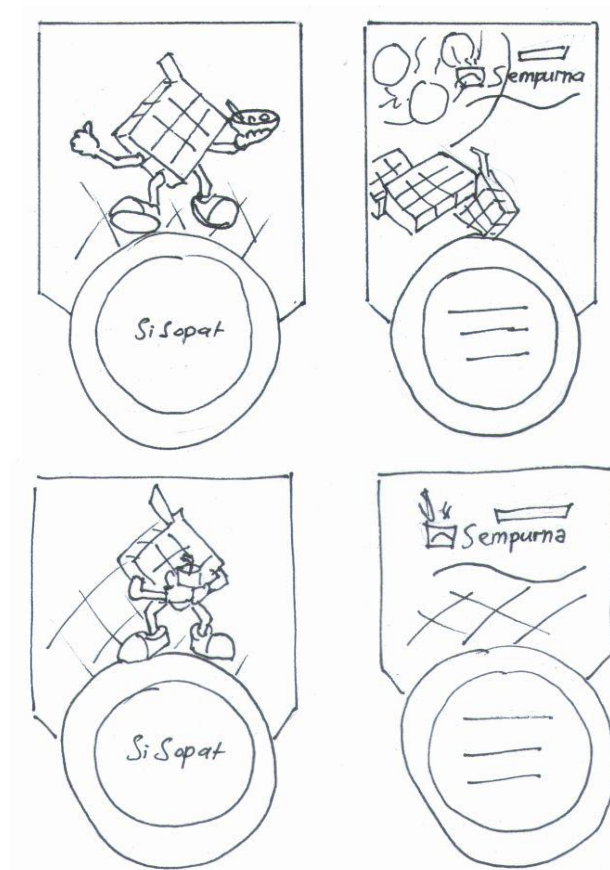
7. Flag chain

a) Layout Gagasan



Gambar 65: *Layout gagasan flag chain*
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout Kasar (Rough Layout)*



Gambar 66: *Layout komprehensif Flag Chain*
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout Lengkap (Complete Layout)*





Gambar 67: **Layout lengkap Flag Chain**
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

- (1) Nama media : *Flag Chain*
- (2) Ukuran : A4
- (3) Format : *Potrait*
- (4) Bahan : *Art paper 150*

e) Teks

- (1) Pondok Bakso (*Arial rounded MT Bold*)
- (2) Sempurna, Enaaak... dan Sempurna Rasanya!, Buka Setiap Hari Jam 09.00
S.d 20.00, Si Sopat. (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

- (1) Gambar 43

Visual pertama memuat logo Pondok Bakso Sempurna dibagian atas, slogan Enaaak... dan Sempurna Rasanya!, dan tulisan buka setiap hari jam 09.00 S.d 20.00 di dalam lingkaran. Tampilan visual kedua terdapat ilustrasi maskot sedang menggenggam minuman segar dan di bagian bawah memuat tulisan *Si Sopat*.

(2) Gambar 44

Visual pertama menampilkan ilustrasi bakso dan ketupat, di sebelah kiri terdapat logo Pondok Bakso Sempurna serta slogan, di bagian bawah memuat tulisan buka setiap hari jam 09.00 S.d 20.00 di dalam lingkaran. Visual kedua Memuat ilustrasi maskot digambarkan sedang membawa mangkuk yang berisi bakso, serta di bagian bawah terdapat tulisan *Si Sopat*.

Keseluruhan *Flag chain* menggunakan background warna hijau gradasi kuning, serta motif kotak transparan yang mengindikasikan jalinan *janur* atau daun kelapa muda, dengan format *potrait*.

g) Keterangan *flag chain*



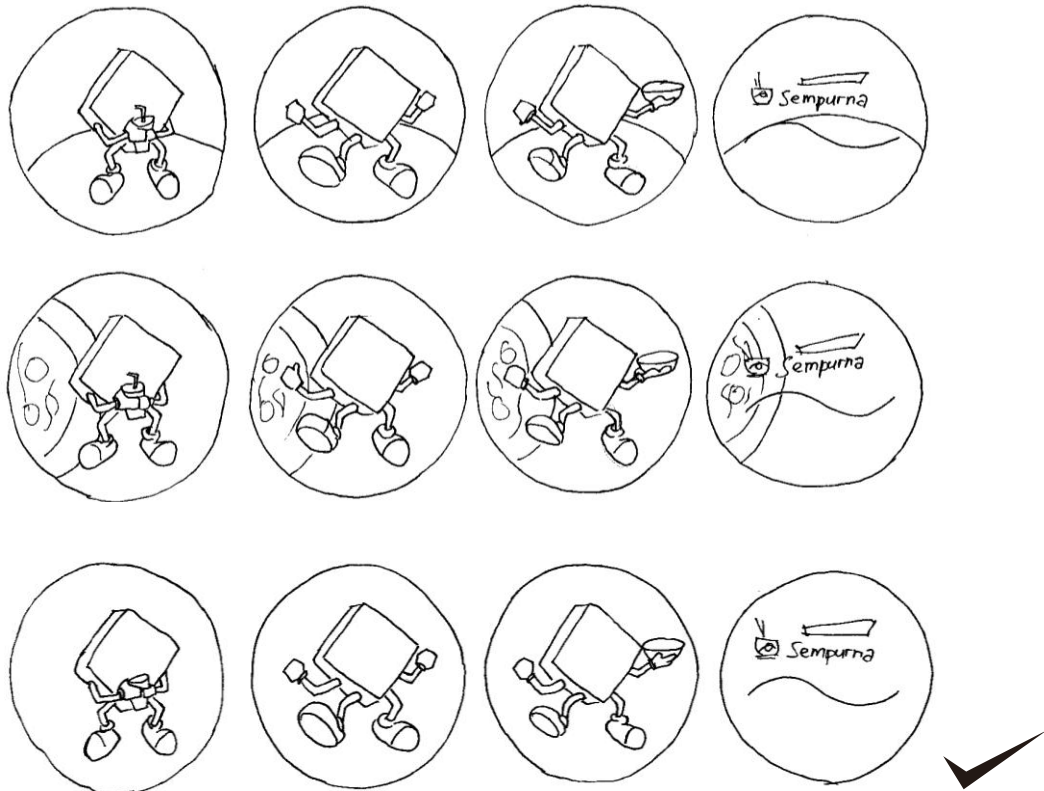
Gambar 68: **Keterangan *flag chain***
(Dokumentasi penulis 2014)

Keterangan *flag chain* :

- (1). Logo
- (2). Slogan
- (3). Keterangan operasional
- (4). Maskot
- (5). Nama maskot
- (6). Logo
- (7). Ilustrasi bakso
- (8). Ilustrasi ketupat
- (9). Keterangan operasional
- (10). Maskot
- (11). Nama maskot

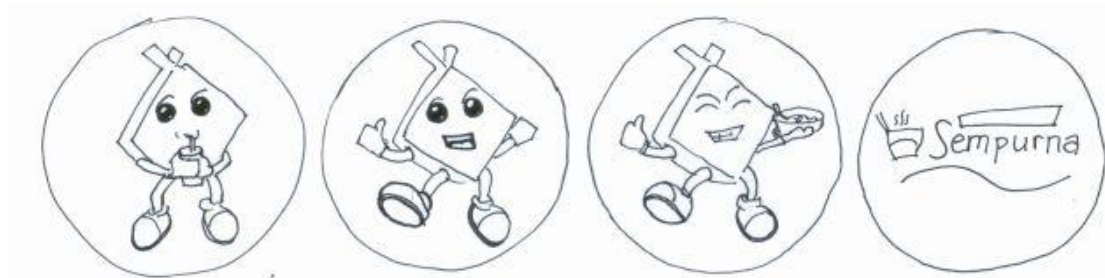
8. Pin

a) Layout Gagasan



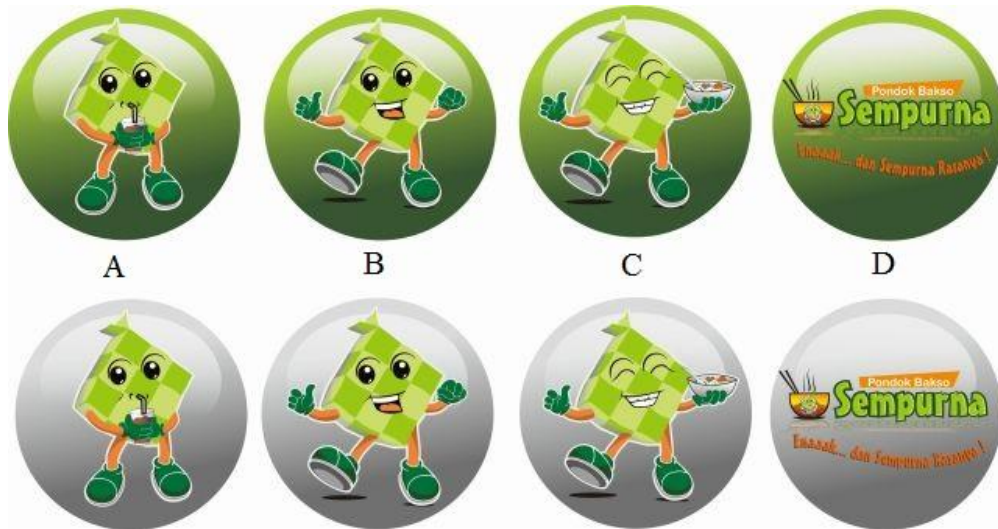
Gambar 69: *Layout gagasan pin*
(Dokumentasi penulis 2014)

b) Layout Komperhensif



Gambar 70: *Layout komperhensif pin*
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout Lengkap*



Gambar 71: *Layout lengkap pin*
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

- (1) Nama media : Pin
- (2) Ukuran : 4,4 cm
- (3) Format : *Ovale*
- (4) Bahan : *injekt paper, plastic*

e) Teks

- (1) Pondok Bakso. (*Arial rounded MT Bold*).
- (1) Sempurna, Enaaak...dan Sempurna Rasanya! (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

Di dalam setiap pin memuat gambar yang berbeda-beda terdapat berbagai visualisasi maskot Si Sopat dan logo Pondok Bakso Sempurna.

(1) Gambar A

Memuat ilustrasi maskot Si Sopat menggenggam minuman segar.

(2) Gambar B

Menampilkan maskot *Si Sopat* dengan tangan kanan mengepal menunjukkan jempol.

(3) Gambar C

Ilustrasi maskot *Si Sopat* dengan tangan kiri memegang mangkuk berisi bakso dan tangan kanan mengepal menunjukkan jempol.

(4) Gambar D

Memuat logo Pondok Bakso Sempurna serta slogan Enaaak...dan Sempurna Rasanya!.

Keseluruhan pin memiliki format *ovale* dengan dua macam warna *background*, yaitu hijau dan abu-abu.

g) Keterangan Pin



Gambar 72: **Keterangan pin**
(Dokumentasi penulis 2014)

Keterangan pin

(1) Maskot

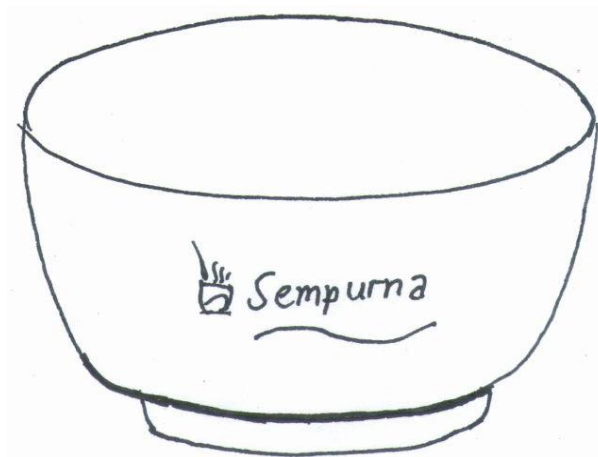
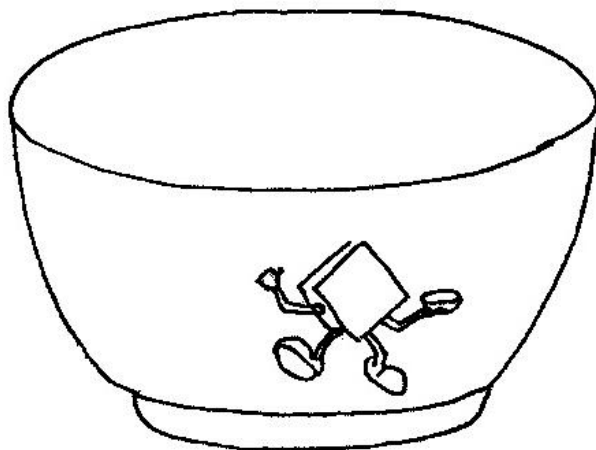
(2) Maskot

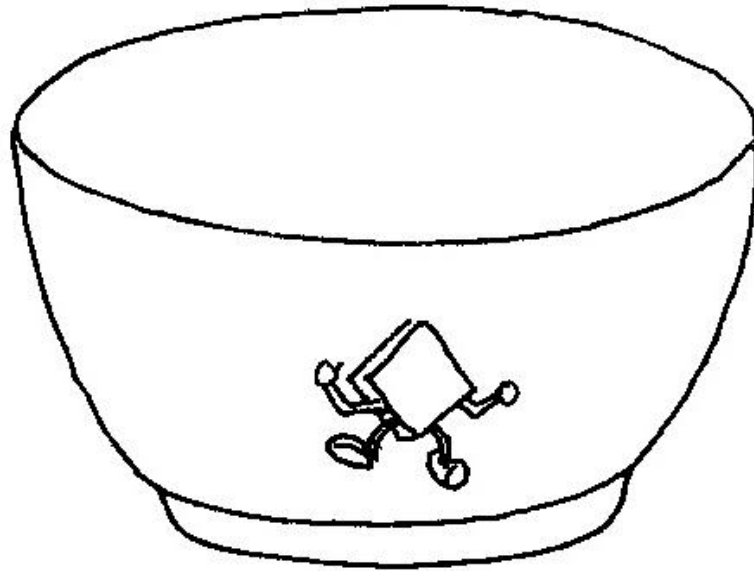
(3) Maskot

(4) Logo dan slogan

9. Mangkuk

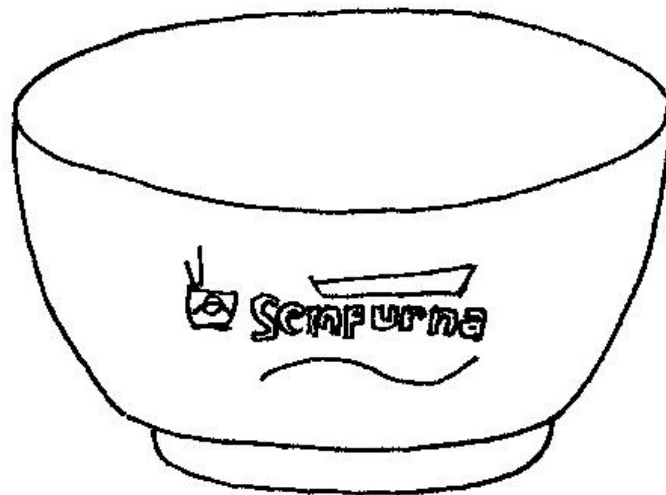
a) *Layout* Gagasan





Gambar 73: *Layout* gagasan mangkuk
(Dokumentasi penulis 2014)

b) *Layout* Komperhensif



Gambar 74 : *Layout* komperhensif mangkuk
(Dokumentasi penulis 2014)

c) *Layout* Lengkap



Gambar 75: ***Layout* lengkap mangkuk**
(Dokumentasi penulis 2014)

d) Keterangan

- (1) Nama media : Mangkuk
- (2) Ukuran : Diameter 15 cm
- (3) Format : *Ovale*
- (4) Bahan : *Plastic*

e) Teks

- (1) Pondok Bakso. (*Arial rounded MT Bold*).
- (2) Sempurna, Enaaak dan Sempurna Rasanya!. (*MisterEarl BT*).

f) Visualisasi

Mangkuk yang akan digunakan berwarna putih, di bagian luar terdapat ilustrasi logo Pondok Bakso Sempurna serta Slogan Enaaak...dan Sempurna Rasanya!.

g) Keterangan Mangkuk



Gambar 76: **Keterangan mangkuk**
(Dokumentasi penulis 2014)

Keterangan mangkuk

(1) Logo

(2) Slogan

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan maskot *Si Sopat* sebagai media *branding* Pondok Bakso Sempurna memiliki konsep awal yaitu ketupat, diharapkan dengan melihat bentuk ketupat masyarakat akan teringat dengan Pondok Bakso Sempurna. Perancangan maskot *Si Sopat* mengeksplorasi bentuk ketupat yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan media promosi Pondok Bakso Sempurna yang baru, mudah dipahami dan diingat, kreatif dan komunikatif, sehingga dapat berimbas pada peningkatan penjualan produk Pondok Bakso Sempurna.

Berdasarkan analisis data untuk kepentingan media promosi dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Konsep perancangan maskot sebagai *branding* media promosi Pondok Bakso Sempurna dengan melakukan pendekatan bentuk maskot dari menu tambahan andalan Pondok Bakso Sempurna yaitu ketupat, warna hijau mewakili warna *janur* atau daun kelapa muda, serta susunan kotak-kotak yang merupakan jalinan *janur* atau daun kelapa muda yang terdapat dalam bentuk ketupat.
2. Identitas perancangan yang dapat di kenali yaitu bentuk maskot *Si Sopat* dengan pendekatan kartun bersifat lucu dan menarik sebagai pembeda dengan warung bakso lainnya, selain itu dengan identitas maskot diharapkan agar dapat menarik masyarakat luas khususnya masyarakat Kabupaten Temanggung dan pengguna jalan yang melintasi jalan Temanggung-Secang, maskot *Si Sopat* juga diterapkan di setiap media yang digunakan.

3. Perancangan media *branding* Pondok Bakso sangat efektif dan efisien dalam memberikan informasi dan mempromosikan produk serta keberadaan Pondok Bakso Sempurna kepada masyarakat, pemilihan *leaflet* sebagai media utama di dasari karena tempat penyebaran yang luas dengan media yang berukuran kecil yang berisi informasi tempat, serta produk makanan bakso, ketupat, aneka minuman dan ilustrasi produk yang ditawarkan. Media utama lainnya yaitu spanduk dengan memuat ilustrasi yang lengkap serta mencantumkan alamat dibagian bawah spanduk sebagai indikasi keberadaan Pondok Bakso Sempurna. Media pendukung diantaranya nota, *X-banner*, kartu nama, seragam karyawan, daftar menu, *flag chain*, pin dan mangkuk.

B. Saran

Dari hasil perancangan media *branding* Pondok Bakso Sempurna ini bagi pembaca diharapkan dengan Tugas Akhir Karya Seni dapat melahirkan ide penciptaan pengembangan desain media kreatif yang akan di visualisasikan dengan konsep yang terencana dan sesuai penerapan ilmu desain komunikasi visual sehingga menghasilkan karya berkualitas, selalu memperhatikan hal terkait desain grafis meliputi elemen dan prinsip-prinsip desain sehingga rancangan yang dihasilkan tidak hanya menarik dalam segi visual tetapi dapat dipertanggungjawabkan secara materi desain dan penyusunannya guna menghasilkan rancangan dan isi pesan yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi.
- Andi M. Sadat. 2009. *Brand Belief: Strategi Membangun Merek Berbasis Keyakinan*, Jakarta: Salemba Empat.
- Danton Sihombing. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke empat*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke empat*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Fandy Tjiptono. 2011. *Manajemen & Strategi Merek*, Yogyakarta: Andi.
- Freddy Rangkuti. 2006. *Measuring Customer Satisfaction*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hendi Hendratman. 2008. *Tips n Trix Computer Graphics Design!* Bandung: Informatika Bandung.
- M. Suyanto. 2004. *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*, Yogyakarta: Andi.
- Neufeldt, Victoria & David B Guralnik. 1996. *Webster's New World College Dictionary 3rd Edition*. New York: Macmillan.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Andi.
- Rakhmat Supriyono. 2010. *Desain Komunikasi Visual –Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi.
- Rendra Widyatama. 2005. *Pengantar Periklanan*, Jakarta: Buana Pustaka Indonesia Press.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Perancangan*, Yogyakarta: Andi.
- _____. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sugihartono, dkk. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.

Suharso, dan Ana Retnoningsih. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*. Semarang: Widya Karya.

Surianto Rustan. 2008. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sumbo Tinarbuko. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

_____. 2007. *Irama Visual (Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual)*. Yogyakarta: Jalasutra.

Yannes Irwan Mahendra. 2010. *Dari Hobi Jadi Profesional*. Yogyakarta: Andi.

Yanto S. 1997. *Propesional Fotografi*, Solo : CV.Aneka.

Internet

Indri Lidiawati. 2012. Bakso Adalah
<http://www.pusat-definisi.com/2012/11/bakso-adalah.html?m=1>. di akses 30 september 2013.

Dian Cahyadi. 2013. Merancang maskot.
<http://blog.unm.ac.id/diancahyadi/layanan-mk-2/dkv-ii/merancang-maskot-tugas-ii/> di akses 26 februari 2014.

Anne Ahira. Ketupat Menurut Filosofi Jawa.
<http://www.anneahira.com/ketupat.htm>. di akses 12 Maret 2014.

en. m. wikipedia.org /wiki/ketupat. Diakses 19 Maret 2014.

Gigih Forda Nama. 2011. Maskot *Sea Games* 2011
<http://gigihfordanama.wordpress.com/2011/11/15/maskot-sea-games-2011/> di akses 4 Maret 2014.

www. Kamus brand. com/ di akses 24 maret 2014.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 0295b/UN.34.12/DT/III/2014
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Observasi

7 Maret 2014

Kepada Yth.
Bapak Suyatno
Pondok Bakso Sempurna
Jl. Temanggung - Secang

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Perancangan Maskot Pondok Bakso Sempurna Kranggan Temanggung Jawa Tengah

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ARY UTAMANING TYAS
 NIM : 09206241042
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Waktu Pelaksanaan : Maret 2014
 Lokasi Observasi : Pondok Bakso Sempurna

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
 Kasubag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
 NIP 19670704 199312 2 001

Pondok Bakso Sempurna

Alamat: Jl. Temanggung-Secang, Kranggan, Temanggung

Telp. (0293) 4901153

Hal : Permohonan Surat Izin

Temanggung, 10 Maret 2014

Yth. Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Menanggapi surat No. 0295b/UN.34.12/DT/III/2014 Tanggal 7 Maret 2014 perihal tersebut pada pokok surat. Pada prinsipnya kami tidak keberatan memberikan ijin observasi untuk memperoleh data penyusunan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Maskot Pondok Bakso Sempurna Kranggan Temanggung Jawa Tengah".

Nama : ARY UTAMANING TYAS
NIM : 09206241042
Jurusan/Prodi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Penelitian : Maret 2014

Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

 Pimpinan
(Suyatno)

Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana sejarah berdirinya Pondok Bakso Sempurna ?
2. Mengapa memilih usaha kuliner bakso ?
3. Siapa pendiri Pondok Bakso Sempurna ?
4. Kenapa di beri nama Pondok Bakso Sempurna ?
5. Apa kelebihan dan kekurangan dari usaha Pondok Bakso Sempurna ?
6. Produk makanan apa saja yang ditawarkan kepada pengunjung selain bakso ?
7. Berapa harga yang di tentukan dalam setiap menunya ?
8. Bagaimana Pondok Bakso Sempurna dalam memperoleh pasokan bahan baku untuk produksi ?
9. Siapa saja sasaran konsumen Pondok Bakso Sempurna ?
10. Sudah efektifkah sistem pemasaran Pondok Bakso Sempurna saat ini ?
11. Pondok Bakso Sempurna memiliki fasilitas apa saja ?
12. Apakah Pondok Bakso Sempurna buka setiap hari ?
13. Pukul berapa Pondok Bakso Sempurna mulai beroperasi, dan selesai beroperasi ?
14. Berapa jumlah karyawan yang bekerja di Pondok Bakso Sempurna ?

15. Bagaimana suka dan duka yang pernah dialami selama beroperasinya Pondok Bakso Sempurna ?
16. Media promosi apa saja yang pernah dibuat ?
17. Apakah Pondok Bakso Sempurna memiliki identitas tertentu ?
18. Bagaimana harapan pondok Bakso Sempurna untuk kedepan ?

Daftar Jawaban

1. Pertama-tama pondok Bakso Sempurna berawal dari bakso pikulan, setelah itu berkembang menjadi kaki lima, dan menetap memiliki kios sendiri sampai saat ini.
2. Sebelumnya pemilik pernah menjadi karyawan warung bakso.
3. Pendiri Pondok Bakso Sempurna adalah bapak Suyatno juga selaku pemilik sampai sekarang.
4. Karena pemilik menginginkan produk bakso yang sempurna, baik dari segi kualitas, kebersihan, maupun pelayanannya.
5. Kelebihan Pondok Bakso Sempurna dengan menu tambahan ketupat. Kita tahu bahwa bakso dianggap makanan yang tidak begitu mengenyangkan, tetapi bagi sebagian orang yang ingin makan bakso dengan menambahkan ketupat diharapkan bisa tetap kenyang, maka kami menyediakan ketupat. Kekurangan pondok Bakso Sempurna adalah produk kami lebih spesifik ke menu bakso tidak ada pilihan lain selain bakso.
6. Pondok Bakso Sempurna lebih spesifik ke produk bakso, dan berbagai minuman es.
7. Mie bakso Rp. 9.000, mie bakso+ketupat Rp. 10.000, tahu bakso Rp. 7.000, bakso goreng Rp. 12.000. Untuk minumanes teh dan es jeruk Rp. 2.000, es campur Rp. 3000, es kelapa muda Rp. 3000 dan es dawet Rp. 3000.

8. Secara konvensional saja, kami peroleh langsung dari pasar.
9. Seluruh lapisan masyarakat, terutama orang yang bepergian, mengingat lokasi kami di pinggir jalan utama.
10. Kami rasa belum efektif.
11. Podok Bakso Sempurna memiliki fasilitas Mushola dan toilet.
12. Iya.
13. Mulai pukul 09.00 pagi sampai pukul 20.00 malam.
14. Kami memiliki karyawan sejumlah 5 orang.
15. Pernah suatu ketika wabah virus sapi gila merebak sekitar tahun 2004, usaha bakso kami menjadi sepi.
16. Belum pernah, hanya metode *gethok tular* atau dari mulut-kemulut saja.
17. Iya, untuk warna cat di luar bangunan warung berwarna hijau.
18. Harapan kami ingin tetap terus etis.

Hasil Dokumentasi



Tampak depan Pondok Bakso Sempurna
Jl. Temanggung-Secang, Kranggan, Temanggung.



Tampak dalam ruang Pondok Bakso Sempurna



Kasir Pondok Bakso Sempurna



Produk Mie Bakso, Pondok Bakso Sempurna



Tampilan menu ketupat Pondok Bakso Sempurna



Tampilan menu ketupat Pondok Bakso Sempurna.



Aneka minuman Pondok Bakso Sempurna